VAE VICTIS

LA REVUE DU JEU D'HISTORIE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

N°13
MARS - AVRIL 1997
39 FF - 285 FB

AGE OF SAIL
Hissez les voiles !

JEU VIDEO

SECTION D'ASSAUT
Les règles de blindés

JEU FIGURINES

MORAT 1476
La défaite du Téméraire

JEU HEXAGONES

ARNHEM 1944

AMBUSH!
Le meilleur jeu en solo

M 3360 - 13 - 39,00 F - RD

JEU COMPLET dans ce numéro

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

ORDRE DE BATAILLE

MARS AVRIL 1997 N° 13

EVENEMENT
La convention de Vincennes 4

SCENARIO
La bataille de Morat 22 juin 1476 6

ANALYSE
Ambush
Le plaisir de jouer en solo 12

SCENARIO
ASL
Italie 1943 15

ANALYSE
Prusse 1806
Une analyse verticale 16

ANALYSE
Landships
Dans l'enfer des tranchées 20

SCENARIO
ASL
Espagne 1937 22

ART DE LA GUERRE
La guerre de 1870
La défaite impériale 24

CAMPAGNES
Opération Market Garden septembre 1944 30

SCENARIO
Les hoplites grecs
Scénarios DBM et GBOA 40

EXTENSION
Section d'assaut
Les règles de blindés 46

NOUVEAU !
La bibliothèque stratégique, toute l'actualité littéraire 52

NOUVEAU !
Jeux sur carte, toutes les nouveautés 54

NOUVEAU !
Les nouvelles règles pour le jeu avec figurines 57

NOUVEAU !
Conflits en vidéo, la guerre presse-bouton 58

NOUVEAU !
Du 6 mm au 25 mm, la parade des miniatures 62

ENCART-JEU ... et le JOURNAL DE MARCHE

ARNHEM 1944 (au dos de la carte) 31
notre jeu central complet avec règles, carte et planche de pions
(la carte et la planche de pions, en encarts non foliotés entre les pages 34 et 35, font partie intégrante de *VaeVictis*)

Directeur de la publication et de la rédaction : François Vauvillier.
Administrateur général : Yves Jobert.
Directeur de la rédaction délégué : Jean-Marie Mongin.
Rédacteur en chef : Théophile Monnier.
Rédacteur assistant : Nicolas Stratigos.
Maquettes : Jean-Marie Mongin.
Rédaction : Stéphane Balle, Dominique Breffort, YvesBuffetaut, Christophe Camilotte, Philippe Charbonnier, Jean-François Colombet, Yves Debay, Antoine Demetz, Morgan Gillard, Patrick Lesieur, Eric Micheletti, Philippe Teulé, Jean-Louis Viau.
Principaux collaborateurs : Fabrice Aufort, Jean-Luc Béchennec, Didier Bourgeois, Frédéric Bey, Christophe Caillaud, Laurent Henninger, Jean-Philippe Imbach, Omar Jeddaoui, Marcello Kramer, Pierre Laporte, Stéphane Martin, Yves Martin, Luc Olivier, Nicolas Pilartz, Antoine Plait, Olivier Saint-Lot, Dominique Sanches.

Service de publicité et promotion :
Directeur de publicité : Jean-Claude Piffret. Tél. : 01.40.21.18.23.
Directeur de publicité : Stéphane Marignac. Tél. : 01.40.21.18.28.
Directeur de publicité : Géraldine Mallet.Tél. : 01.40.21.18.22.
Abonnements, rédaction, publicité :
Histoire & Collections,
5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11.
Tél. : 01.40.21.18.20. Fax. : 01.47.00.51.11
Tarif : 1 an (6 numéros) : France : 195 F.
Union européenne et autres pays : 235 F.
Vente en kiosque : par NMPP.
Modif et réassort : par MEP, tél. :01.42.56.12.26.
Vente au détail : Armes & Collections, 19, avenue de la République, 75011 Paris. Tél. : 01.47.00.68.72.
Distribution aux points de vente spécialisés en France : Oriflam, 132, rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz. Tél. : 03.87.63.96.69.
VaeVictis est un bimestriel publié par *Histoire & Collections*, SARL au capital de 247 000 F. Principaux associés : François Vauvillier (gérant), Yves Jobert, Jean Bouchery.

DISTRIBUTION À L'ÉTRANGER
● **Editeur responsable pour la Belgique :** Promotion Soumillion, avenue Massenet 28, B-1190 Bruxelles. Tél. : 02/345 91.92. SGB 210-0405835-39.
Abonnements :
6 numéros : 1 300 FB + 150 FB de port *(au lieu de 1710 F)*
12 numéros : 2 500 FB + 295 FB de port *(au lieu de 3 420 F)*
● **Italie :** Tuttostoria, Ermanno Albertelli Editore. Via S. Sonnino, 341, 43100 Parma.
Numéro de commission paritaire : en cours.
● Photocomposition intégrée *PowerMacIntosh 7200.*
● Flashage et photogravure : *SCIPE.*
● Impression : *NIC.*

© Copyright 1997. Reproduction interdite sans accord écrit préalable.

EDITORIAL

Deux ans d'aventure

Il y a tout juste deux ans, *VaeVictis*, la revue du jeu d'histoire tactique et stratégique, apparaissait dans vos kiosques. Pour toute une population de passionnés, ce fut la récompense de plusieurs années d'attente et d'espoirs déçus, baignées du souvenir d'un lointain et incertain « Age d'or ». Surtout, pour une foule de nouveaux lecteurs, ce fut la découverte d'un loisir étonnant, où se combinait le plaisir du jeu et la passion de l'histoire. Car trop longtemps présenté comme austère et passablement rébarbatif, le jeu d'histoire se révélait épique, ludique et dynamique : les champs de batailles resplendissaient des armures chamarrées de chevaliers de 15 mm, le grenadier jaillissait de son pion pour partir à l'attaque, des empires antiques renaissaient pour une soirée... et tous les deux mois, de nouvelles victoires devenaient possibles. Bref, avec un peu de couleur et de plaisir, le jeu d'histoire connaissait une nouvelle vie.

Aujourd'hui, toujours emportée par le souffle de l'épopée militaire, l'union du jeu avec figurines et du jeu sur cartes a démontré sa redoutable efficacité. *VaeVictis* est un vrai succès dans les kiosques et le dynamisme des clubs, votre abondant courrier, le nombre et l'enthousiasme des jeunes joueurs, nous confortent dans l'idée que cette revue a accompli sa mission : faire vivre le jeu d'histoire, transmettre la passion et faire apparaître de nouvelles générations de joueurs.

Il est par ailleurs assez surprenant de constater que ce renouveau du jeu d'histoire en France se fait parallèlement à de sérieuses remises en question du marché outre-Atlantique. Nous avons déjà évoqué le ralentissement d'activités des éditeurs américains, et il faut bien admettre que, malgré le succès de *VaeVictis*, la vente de jeux en boîte en France n'atteint pas des sommets. Pourtant, de nombreux nouveaux joueurs fréquentent maintenant les magasins de jeu, mais en limitant sérieusement leur achat. Comme nous l'expliquait un responsable d'un Relais Descartes en province, une nouvelle clientèle est bien apparue, mais l'obstacle de la langue (la presque totalité des jeux sont en anglais) et le coût d'un jeu en boîte font que beaucoup de ces joueurs se contentent des jeux en encart de *VaeVictis* et, à l'exceptions des grands classiques (*SPQR*, *ASL*, etc.), achètent peu. Si le public est bien présent et l'engouement très important, y'a-t-il donc un avenir commercial pour le jeu sur carte, surtout avec la concurrence des jeux informatiques ?

S'il est probable que les volumes de vente des années 1970 ne reviendront jamais, l'existence de l'important lectorat de *VaeVictis* montre à l'évidence que de belles réussites commerciales sont toujours possibles dans le domaine du jeu d'histoire. L'apparition de Tilsit Editions, le succès de Féodal ou d'Azure Wish, l'adaptation de jeux Simtac, les multiples projets qui fleurissent à droite et à gauche, parfois en amateur, parfois avec une réelle volonté professionnelle, sont autant de signes encourageants sur les perspectives de ce marché.

Des extensions ?

Mais après tout, et c'est l'une des interrogations récurrentes de votre courrier, *VaeVictis* serait particulièrement bien placé pour s'engager à son tour dans la réalisation de jeux en boîte, dans l'édition de règles, voire dans la fabrication de figurines ou d'accessoires. Bien évidemment, nous avons envisagé ces axes de développement mais notre métier est avant tout de faire de la presse, et *VaeVictis* mobilise bien des énergies... L'une de vos plus fortes demandes porte également sur la possibilité de faire des numéros spéciaux ou des hors-séries, proposant des règles complètes et, si possible, des pions en carton. L'idée est séduisante mais elle pose de multiples problèmes de fabrication et de distribution. Cette perspective est néanmoins envisagée.

Enfin, l'un des grands atouts de *VaeVictis* est de proposer des systèmes de jeu autonomes, pour la figurine et le jeu sur carte, qui peuvent facilement donner lieu à des extensions dans les pages du magazine mais aussi, pourquoi pas ?, sous d'autres formules. Il est évident que des règles comme *Orage d'acier*, *Billy Yank*, *Thalassa*, ou des systèmes de jeu comme *Champs de bataille* offriraient des bases idéales pour des adaptations en format « agrandi ». Dans l'immédiat, soyons raisonnables, cela viendra en son temps. Le grand mérite de ces règles est surtout d'assurer à *VaeVictis* sa pérennité, en offrant des jeux riches, autonomes et faciles d'accès. En conclusion, si nous comprenons la frustration du « toujours plus » qui transparaît dans vos lettres, il nous semble utile, après ces deux années, de se féliciter du chemin parcouru. Et l'aventure continue !

Théophile MONNIER

En partie basse de couverture :
Pendant huit jours, du 17 au 25 septembre 1944, les parachutistes britanniques de la First Airborne Division mènent de terribles combats pour tenir le pont d'Arnhem et les zones de parachutage. Cette âpre résistance, l'un des faits d'arme les plus célèbres de la guerre, débouchera malheureusement sur la destruction presque complète de cette magnifique unité, et sur un grave échec stratégique. Sur cette illustration, des « diables rouges » sont en position dans un trou d'obus, au soir du 17 septembre... Market Garden vient de commencer, le Rhin peut-il être traversé ? *Photo IWM, Colorisation, Patrick Lesieur.© Vae Victis 1997*

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

RALLIEZ-VOUS A L'ETENDARD DE VAEVICTIS !

ABONNEZ-VOUS, REABONNEZ-VOUS !

En bénéficiant toujours de 6 numéros pour le prix de 5, et d'une petite annonce gratuite !

Bon à découper (ou photocopier) et renvoyer avec votre règlement à

HISTOIRE & COLLECTIONS
5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11
Tél. : 01.40. 21. 18. 20 – Fax : 01.47. 00. 51. 11

● **JE M'ABONNE (ou me réabonne) POUR UN AN A *VAEVICTIS***
Pour 6 N^os^ (à partir du **N° 14**) ❒ **195 F (France)** ❒ **235 F (autres pays)**

● **JE SOUHAITE RECEVOIR LES ANCIENS NUMEROS**
N° 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 ..... **39 F chaqu**

● **RELIURES** (pour 12 numéros), **99 F pièce franco** .....

● **Ci-joint mon règlement de** ..... **F**

par ❒ **Chèque bancaire** ❒ **Mandat**

❒ **Carte bancaire n°** |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

expirant en |_|_| |_|_| ***Signature :***
mois *année*

Nom..... Prénom .....

Adresse .....

.....

.....

Ville ..... Code Postal .....

S'il s'agit d'un réabonnement, ou sii vous êtes déjà un fidèle d'Histoire & Collections, merci de préciser votre numéro d'abonné/client (voir en haut à droite de l'étiquette-adresse). N° .....

VOTRE PETITE ANNONCE

● **Gratuite** pour les abonnés *(si vous êtes déjà abonné, joindre seulement votre dernière étiquette-adresse avec votre PA)*

RUBRIQUE
❑ Recherche de partenaires
❑ Vente/achat de jeux, figurines ou matériels
❑ Clubs et associations
❑ Divers
❑ Professionnels (forfait de **150 F**, annonce encadrée)

50 F
la petite annonce si vous n'êtes pas abonné

LA CONVENTION DE VINCENNES

Une réussite exceptionnelle

La grande convention nationale de Vincennes, organisée par la FFJH les 25 et 26 janvier derniers, a remporté un succès au-delà de toutes espérances, avec environ 280 participants et près de 1 000 visiteurs.

Par Théophile MONNIER

Une nouvelle fois, le cadre somptueux du château de Vincennes, tout près de Paris, a accueilli la convention nationale de la Fédération française de jeu d'histoire. Avec près de 300 participants — ce qui fait de cette manifestation la plus importante jamais organisée en France —, l'ambiance était à l'enthousiasme. En plus de la grande coupe de France Premier Empire, une dizaine de compétitions, sur presque toutes les périodes, était organisée, sans compter de multiples démonstrations de grande ampleur. Les appartements royaux du pavillon de la Reine (1 400 m² !) étaient ainsi tout juste suffisant pour contenir toutes les activités.

Vainqueur à 12 ans

Le grand événement du week-end était bien sûr la compétition sur *Premier Empire*, 64 joueurs se disputant le titre envié. Après deux jours de compétitions acharnés, le grand champion est un jeune garçon de 12 ans — ce n'est pas le moindre événement de cette convention —, qui s'était déjà fait remarquer sur les tables. **Jean-Guillaume Raguet** remporte en effet le championnat, devançant des joueurs bien plus âgés et, *a fortiori*, bien plus expérimentés que lui. Si cela en était besoin, voilà bien la preuve que la valeur n'attend pas le nombre des années,

Ci-contre
Le plus petit n'est pas le moins fort ! Jean-Guillaume Raguet peut être fier de son trophée. La victoire de ce garçon de 12 ans à la coupe Premier Empire est un vrai exploit, remporté face à des adversaire qui ne lui ont pas fait de cadeaux.

Au centre
La reconstitution de la bataille de la Moskowa, organisée par Diégo Mané, du Krac de Lyon, était l'un des temps forts de la convention et a rassemblé 48 participants !

et surtout qu'un jeune garçon réfléchi et brillant peut vaincre des « crocodiles » du jeu d'histoire. Pour nos lecteurs les plus jeunes, et ils sont nombreux, la victoire de Jean-Guillaume montre également que le jeu d'histoire peut être pratiqué très jeune, même dans le cadre d'une convention de haut niveau. Encore bravo pour cette belle réussite !

En plus des démonstrations et compétitions, la convention de Vincennes était également l'occasion de faire ses emplettes de figurines et d'accessoires, grâce à la présence de plusieurs fabricants anglais (Wargames Foundry) ou français (Féodal, Exokit, Gauthey miniatures). La présence d'Azure Wish Editions (jeu sur carte) et de Cybervision (jeux informatiques) permettaient à chacun de trouver son bonheur.

Au final, avec une augmentation de 70 % du nombre de participants par rapport à l'année dernière et une forte implication de nombreux clubs (43 clubs français représentés !), Vincennes a surtout démontré le très fort dynamisme de la FFJH. A tel point que pour l'année prochaine, les organisateurs envisagent de limiter la participation aux seuls joueurs adhérents de la FFJH et de la Stratac.

Enfin, il convient de saluer le soutien apporté à cette convention par le Service historique de l'armée de Terre, mais également le travail bénévoles des organisateurs, sans qui de telles manifestations ne pourraient avoir lieu. ❐

Ci-dessus, à droite
Un championnat sur *Austerlitz*, jeu en encart de *VaeVictis* n° 2, a rassemblé une dizaine de participants.

Ci-contre, à droite
Sur le stand Azure Wish, les premiers tests de *La Grande Guerre 14-18*, prochain jeu de cet éditeur, ont fait rêver plus d'un visiteur (réalisé par Philippe Thibaut, déjà auteur d'*Europa Universalis*, ce jeu ne sortira pas avant la fin de l'année).

Ci-contre, à gauche
La salle principale de la convention de Vincennes accueillait les participants du championnat *Premier Empire*.

Les résultats complets de Vincennes

En raison de l'importance du calendrier des manifestations pour le premier semestre 1997, tous les résultats des compétitions de la convention de Vincennes ont été reportés dans le ***Journal de marche*** de ce numéro, au dos de la carte du jeu en encart.

LE CALENDRIER DES STRATEGES

● Convention de Rennes, les 1er et 2 mars

Les Gens d'armes de Brocéliande organise un convention de jeu d'histoire les 1er et 2 mars à Rennes, avec le soutien de Stratac et de la FFJH. Le programme est le suivant :

– Renaissance WRG 2e : tournoi par équipe de deux sur scénario;
– tournoi *DBM* antique;
– tournoi *Premier Empire*.

Une démonstration sur la guerre de Sécession (*Fire & Fury*) est également prévue.

Rens. : Vincent Auger, 14, rés. Saint-Exupéry, 35480 Guipry.

Lieu : maison de quartier de Villejean, av. Winston Churchill, Rennes

● VIIIe masters de jeu d'histoire Ramsès, 1er et 2 mars, à Tarbes

Le club Stratégie et Sortilèges organise, les 1er et 2 mars, à Tarbes, le masters national de jeu d'histoire, sur la règle *Ramsès*, ainsi que le défi de Bigerriones, un tournoi open qui accueille des joueurs débutants. Le masters lui-même voit s'affronter les sept meilleurs joueurs français de *Ramsès*.

Rens. : Stratégie et Sort., 4, rue A. Daudet, 65000 Tarbes, ou Pascal Deprédurand, cité radieuse, esc. 5, 65000 Tarbes. Tél. : 05 62 93 35 63.

● Avaricum Simulation III, les 8 et 9 mars à Bourges (18)

Organisée par le club du Collège de l'Escargot rouge, Avaricum Simulation, grande convention multi-jeux de Bourges, se déroulera les 8 et 9 mars. Le programme complet pour le jeu d'histoire est le suivant :

– **coupe de France antique-médiévale**. Les joueurs pouront se disputer le titre dans l'une des quatre poules suivantes : *Kadesh* 25 mm, *DBM* 15 mm (terrains non modifiables), *Charges* 25 mm, *WRG 7e* 15 mm;
– **coupe Prince de Condé** : compétition Renaissance sur *DBR*;
– reconstitution de la bataille de Hué (Vietnam 1968) en 20 mm.
– concours de peinture de figurines (6 à 30 mm);
– duels aériens sur *Les Ailes de la gloire*.

Par ailleurs, Avaricum Simulation regroupe également de multiples autres activités : *Magic*, jeux de rôles, jeux sur ordinateur en réseau, grandeur nature, etc. Bref, une très belle convention à ne pas manquer !

Rens. : Alain Raynaud, route de Sancergues, 18140 Couy. Tél. : 02 48 72 79 74.

Lieu : parc des expositions de Bourges.

● 6e trophée Diane de Poitiers, 15 et 16 mars, à Poitiers

Grande convention multi-jeux organisée par le dynamique club de l'Ordalie, le trophée Diane de Poitiers propose un tournoi *DBA* (avec prêt d'armées), des initiations *DBM*, *Thalassa* (jeu de *VaeVictis*, avec des Vénètes et des Romains) et une démonstration *Premier Empire*.

Lieu : maison de la culture et des loisirs de Poitiers, 16, rue Saint-Pierre Le Puellier, Poitiers.

Contact : Louis Brandeia, appt n° 5, 19, rue de la Marne, 86000 Poitiers. Tél. : 05 49 60 46 50 ou 05 49 88 13 13.

● Tournoi Les Aigles, 15 et 16 mars, à Evry (91)

Le club de la Jeune garde d'Evry organise un tournoi, par équipe de deux, sur la règle *Les Aigles* (25 mm). Les joueurs isolés peuvent se mettre en contact avec le club pour former des équipes.

Inscriptions : Amancio Ventuzelo, 49, av. du gal. de Gaulle, 91550 Paray vieille poste. Tél. : 01 60 48 34 40.

● IIe trophée Blaise de Monluc, les 22 et 23 mars à Toulouse

Le club des Chevaliers de Saint-Gilles organise le IIe trophée Blaise de Monluc, sur la règle Renaissance ***WRG 2e***, les 22 et 23 mars à Toulouse.

Inscriptions : Pascal Gayout, 14, avenue de Lagarde, 31130 Balma. Tél. : 05 61 24 08 08. Fax : 05 61 83 89 78.

Lieu : U.S.A.T., 205, av. de Grande-Bretagne, Toulouse.

● Cénoludies 97, les 22 et 23 mars, au Mans (72)

L'association Le Mans-Songe organise les Cénoludies, une convention multi-jeux, avec, parmi de nombreuse activités jeux de rôles et *Magic*, des initiations de jeu d'histoire sur carte avec les jeux de *VaeVictis*.

Lieu : MJC Jacques Prévert, 97, Grande rue, Le Mans

● 2e Coupe corse de jeu d'histoire, les 29 et 30 mars à Furiani

La MJC de Furiani accueillera la Coupe corse de jeu d'histoire, sur ***DBM***, les 29 et 30 mars. Des démonstrations sont également proposées.

Inscriptions : Nicolas Lamberti, 6, rue Miot, 20200 Bastia. Tél. : 04 95 31 33 42. E-mail : BASTABLE@serveur.mic.fr

Lieu : MJC de Furiani, Furiani.

● 3e trophée Henri IV, les 5 et 6 avril à Pau (64)

L'association Histoire et Légendes organise le 3e trophée Henri IV, à Pau, les 5 et 6 avril. Le programme du trophée est le suivant :

– finale de championnat de France des jeunes sur *Ramsès*;
– tournoi libre *Ramsès*, démonstration et initiation sur jeu fanstastique, Sécession (*Billy Yank*), reconstitution de la bataille d'Orthez (27 février 1814), *Duel moderne*, expostion de figurines.

Rens. : Michel Taupiac, tél. : 05 59 02 54 09 (après 18 h)

Lieu : complexe de la République, Pau.

● 1er Open *SPQR* de France, les 5 et 6 avril à Paris

L'AJH/ACPW organise le premier tournoi *SPQR*, en individuel et par équipe, à la convention Hélios 97 de l'université Paris-Dauphine, avec un système d'achat d'armées.

Inscriptions : Thierry Dretzen, 91, rue Jean-Pierre Bourquard, 78500 Sartrouville. 60 F en individuel, 30 F en équipe. Brochure de renseignement disponible (hors inscription) contre une enveloppe craft et 4,50 F en timbre.

● Rencontres d'Aus-Loo, les 5 et 6 avril, à Mützig (67)

Le club d'Aus-Loo, section figurines du CSAD de Mützig, organise une rencontre de jeu d'histoire les 5 et 6 avril, en 15 et 25 mm, sur la règle napoléonienne *Les Aigles*.

Rens. et inscriptions : Jérome Piquet, Quartier Moussy, 67190 Mützig. Tél. : 03 88 38 72 82. 100 F l'inscription.

● Salon des jeux, porte de Versailles de Paris, du 5 au 13 avril

Toujours organisé dans le cadre du grandiose salon de la maquette et du modèle réduit, le 12e Salon des jeux se déroulera du 5 au 13 avril, à la porte de Versailles, à Paris. Le Salon de jeux est un moment privilégié pour rencontrer les éditeurs (stands Oriflam, Héroïka et *VaeVictis* bien sûr, avec la rédaction), faire des parties d'initiation (*DBA*, *Ramsès*, *Champs de bataille*, etc.) et découvrir les superbes démonstrations de jeu avec figurines organisées par la Charge du 93. Par ailleurs, Tilsit Editions, nouvel éditeur français de jeu sur carte (*Waterloo 1815*, *Iéna*) accueillera sur son stand **Ed Wimble**, le célèbre concepteur américain et responsable de Clash of Arms.

Billets : pour éviter les files d'attentes, les tickets peuvent être achetés à l'avance auprès des organisateurs : Salon maquette et jeux, 55, quai A. Le Gallo, 92107 Boulogne.

● Rencontres du club de Brest, le 13 avril, à Brest

Le club de Brest propose une journée de démonstration et d'initiation au jeu d'histoire. Au programme, des parties sur *Les Aigles* et *Section d'assaut*. Les débutants sont invités à venir découvrir le club à cette occasion

Contact : Jean-François Heer, tél. : 02 98 34 02 01, ou Olivier Bargen, tél. : 02 98 42 35 20.

Lieu : patronage laïc de Lambezellec, rue du Lannoc, Brest.

● Nuit du jeu, le 26 avril, à Bourg-en-Bresse

Dans le cadre de la convention multi-jeux de Bourg-en-Bresse, le 26 avril, le club des Rifles organise plusieurs démonstrations de jeu d'histoire avec figurines : une bataille sur l'Empire, de la Seconde Guerre mondiale avec *Command Decision* et de la Sécession avec *Johnny Reb*.

Lieu : MJC de Bourg-en Bresse, bd Jolliot Curie. A partir de 14 h.

● 2e championnat de France de Dixie, les 10 et 11 mai, à Angers

Le club des Rêveries angevines organise, pour la seconde année, le championnat de France de *Dixie*, sur la bataille de Bull Run. Petit événement, le concepteur du jeu, **Grant Dagliesh**, devrait être présent à ce championnat.

Contact : Philippe Thibault, tél. : 02 41 68 12 03 ou 06 08 65 11 96, ou Marc Pascalet, tél. : 02 41 24 82 24.

● XIIe coupe d'Europe de jeu d'histoire avec figurines, les 31 mai et 1er juin, à Paris

Parmi les plus importants rendez-vous de joueurs avec figurines en Europe, la coupe d'Europe se déroulera, comme à l'accoutumée, les 31 mai et 1er juin, à Paris (espace Reuilly, XIIIe arrdt). Nous vous donnerons le détail complet des compétitions dans le prochain numéro.

Rens. : Laurent Clausmann, 14, rue Pasteur, Bois-Colombes 92270.

● Mondial de la miniature 1997, du 13 au 15 juin, à l'espace Eiffel-Branly, à Paris

Après le très gros succès du Mondial l'année dernière, le salon de la figurine est reconduit et étendu au maquettisme statique. En plus de pouvoir admirer de magnifique figurines de collection et des maquettes, les lecteurs de *VV* trouveront un espace de jeu d'histoire avec figurines, avec des démonstrations et un stand *VaeVictis*.

Lieu : espace Eiffel-Branly, 55, quai Branly, Paris 7e.

Rens. : Mond'Expo, 14, rue Lesault, 93500 Pantin. Tél. : 01 49 91 75 00.

AUX ARMES !

Tenez-nous informé (par lettre, fax ou téléphone) de l'organisation de tous championnats, tournois, conventions, rencontres, etc. ainsi que des résultats des tournois, accompagnés de photos si possible.

VaeVictis : 5 av. de la République, 75541 Paris Cedex 11. Tél. : 01 40 21 18 20. Fax : 01 47 00 51 11.

LA FORCE SUISSE
La bataille de Morat, 1476

LE 22 juin 1476, l'armée suisse débouche devant la ville de Morat, assiégée par l'armée de Charles le Téméraire. La bataille qui s'en suit sera l'engagement décisif des guerres de Bourgogne.

Par Claude CHENUIL
Photos Olivier Saint Lot

Quelques semaines auparavant, le 2 mars 1476, l'armée du Grand Duc d'Occident a été mise en déroute par les Confédérés à Granson. Lors de cette bataille, alors qu'un détachement suisse se faisait durement étriller par l'avant-garde bourguignonne, un repli tactique malheureux, couplé à l'arrivée inopinée de renforts helvétiques, a provoqué un mouvement de panique dans l'armée du Téméraire dont l'infanterie s'est soudainement enfuie du champ de bataille sans combattre. Le Duc n'a pas eu le choix et a du suivre le mouvement avec sa cavalerie. Malgré la perte de toute son artillerie, ses pertes ont été légères, les Suisses après la victoire s'étant contentés, faute de cavalerie, de piller le riche camp bourguignon plutôt que de poursuivre l'ennemi battu.

Le siège de Morat

Malgré cet échec cuisant, surtout pour son prestige, Charles ne renonce pas à faire plier les rudes montagnards suisses. Il rallie les fuyards, remplace son artillerie, amène des renforts, réorganise son armée et essaie, par un entraînement intensif, d'en améliorer la cohésion qui souffre de la trop grande hétérogénéité des troupes (chevaliers bourguignons, archers anglais, piquiers flamands, arbalétriers italiens...). Fin mai, c'est une armée bourguignonne de 15 000 hommes au faite de sa puissance qui quitte la région de Lausanne, avec pour objectif Berne, cité la plus influente de la Confédération. Le 9 juin, elle débouche devant la ville fortifiée de Morat sur le lac du même nom, dont la garnison, en prévision de cette invasion, a été renforcée par 1 500 Bernois commandés par Adrian von Bubenberg.

Tout en débutant le siège de la place, le Téméraire prend des dispositions au cas où une armée de secours surgirait : il fait dresser, pour couvrir les axes d'approche de la ville, des palissades de rondins renforcées de pièces d'artillerie, sur lesquelles il espère que les assauts des colonnes suisses viendront se briser. Une première, entre le bois de Morat et la ville, couvre les troupes conduisant le siège. Une seconde au sud, appelée le « Grünhag » et s'appuyant sur un plateau, dont les pentes dégagées sont favorables à l'emploi de l'artillerie et de la cavalerie bourguignonnes, protège son camp. Le 18, après un intensif bombardement d'artillerie qui ouvre plusieurs brèches dans les remparts, un assaut est tenté sur la ville, mais après huit heures de furieux combats, les Bourguignons sont contraints de se replier, laissant 1 000 des leurs sur le terrain. Les deux belligérants ayant pris l'habitude au cours de cette guerre de massacrer les garnisons des forteresses ennemies capturées, ceci n'a pu que renforcer l'ardeur au combat des défenseurs de Morat !

A plusieurs reprises du 15 au 21, l'arrivée d'une armée de secours étant signalée, les Bourguignons se déploient sur le Grünhag, prêts à toute éventualité ; mais ce ne sont à chaque fois que de fausses alertes. Sceptique quant à la réalité de cette menace, le Duc effectue lui-même une reconnaissance le 21 derrière le bois de Morat, mais ne découvre que quelques soldats suisses isolés. Considérant que ses éclaireurs se sont trompés et qu'aucun danger n'existe, le Téméraire décide de ramener l'armée dans son camp, en ne laissant en

Ci-dessus.
Surgissant de la forêt de Morat, l'armée suisse se rue par surprise sur les positions bourguignonnes. Et sur les tables de jeu comme dans la réalité, l'avance irrésistible des féroces piquiers suisses est une expérience impressionnante...

couverture sur le Grünhag que 2 000 hommes de pieds et 1 200 cavaliers. Il néglige également d'effectuer des reconnaissances dans le bois de Morat. La nuit suivante et la matinée du 22 sont pluvieuses, renforçant la conviction du Duc qu'il n'y aura pas d'offensive ennemie dans l'immédiat.

L'armée suisse en embuscade

Or, contrairement à ce que croit Charles, une puissante armée ennemie est là, tout près, embusquée dans le bois de Morat, prête à attaquer. Elle se compose de 20 000 montagnards suisses, renforcés par 4 000 fantassins des villes d'Alsace et de Souabe et, chose rare dans une armée confédérée, d'une importante force de cavalerie avec 1 800 chevaliers autrichiens et lorrains emmenés par René de Vaudemont, ex-duc de Lorraine (son duché a été annexé l'année précédente par le Téméraire !). L'objectif des Alliés est d'éviter une réédition de Granson, en détruisant une bonne fois pour toutes l'armée bourguignonne. Or la position retranchée du Téméraire, bien que très forte, compte néanmoins un gros défaut qui n'a pas échappé aux Suisses : si son aile droite est enfoncée, le lac sur ses arrières et l'étroit défilé entre la ville et le bois de Morat au nord empêcheront toute retraite. De plus, la présence d'une cavalerie nombreuse dans le camp allié permet d'envisager une poursuite efficace une fois l'ennemi battu.

Le 22, profitant du fait que l'armée bourguignonne reste dans son camp au lieu de se déployer sur sa ligne de défense, les capitaines suisses décident de lancer un assaut immédiat sur l'aile droite ennemie. Celui-ci se déclenche en début d'après-midi, alors même que la pluie cesse et que les Bourguignons s'apprêtent à déjeuner. Les Confédérés, suivant leur tactique habituelle, sont déployés en trois profondes colonnes de fantassins.

Le Vorhut ou avant-garde [1], fort de 5 000 hommes, doit en débouchant du bois fixer les défenseurs du Grünhag avec des tirailleurs, le temps que les colonnes suivantes se mettent en place. A sa gauche, les cavaliers du duc René doivent couvrir le flanc de l'armée. Derrière à sa droite, le Gewalthut ou centre (fort de 12 000 hommes) et le Nachut ou arrière-garde (avec 7 000 hommes),

1. Voir dans *VaeVictis* n° 2 les encarts sur les organisations des armées suisses et bourguignonnes à la veille de la bataille de Morat.

LES GARS DU CANTON

Remerciements à François Hary pour le prêt de ses figurines de Bourguignons, à Pierre Dobson pour les décors et à Jean-Philippe Imbach pour son aide précieuse dans la rédaction de cet article.

Les figurines de Suisses sont des marques Essex, Tabletop et Wargames Foundry, peinture par Robert Tison. Les figurines de Bourguignons sont des marques Wargames Foundry et Minifigs principalement, avec quelques Front Rank, peinture par E. Brumaud.

Le château est une réalisation Féodal.

Sources

A History of the Art of War in the Middle Ages, Sir Charles Oman, Greenhill Books

The Swiss at War, G. A. Embleton, Osprey

The History of the Helvetic Republics, F. Hare Naylor, Pallas Armata

Armies of the Middle Ages, vol. 1, Ian Heath, WRG.

Ci-dessous. **Les défenseurs du château de Morat effectuent une sortie. Cette très belle pièce est une réalisation Féodal.**

LA BATAILLE DE MORAT, 1476

Scénario DBM 15 mm

L'ordre de bataille des deux armées est donné pour la règle *DBM*, avec une figurine équivalent approximativement à 120 fantassins ou 80 cavaliers.

Note : les ordres de bataille des deux armées sont conformes aux listes d'armées *DBM*, sauf pour les Suisses où, pour rester dans l'esprit de la bataille historique, la garnison de Morat est représentée par un corps supplémentaire commandé par un général allié fiable (ce qui fait donc cinq corps pour le joueur suisse).

Armée confédérée

● **Vorhut** (avant-garde, 5 000 fantassins)
– Hans von Halwyl, sous-général : Reg Pk (S)
– 3 000 piquiers : 7 Reg Pk (S)
– 1 000 hallebardiers : 3 Reg Bd (F)
– 500 hacquebuttiers : 2 Reg Ps (S)
– 500 arbalétriers : 2 Reg Ps (O)
– 10 couleuvrines : 1 Reg Art (I)
14 éléments équivalents, démoralisation à **5**.

● **Corps de cavaliers autrichiens et lorrains**
– René de Vaudemont, sous-général : Irr Kn (O)
– 1 400 chevaliers : 4 Irr Kn (O)
– 400 arbalétriers à cheval : 2 LH (I)
7 éléments équivalents, démoralisation à **3**.

● **Gewalthut** (corps principal, 12 000 fantassins)
– Hans von Waldman, général en chef : Reg Pk (S)
– 10 000 piquiers : 19 Reg Pk (S)
– 2 000 hallebardiers : 6 Reg Bd (F)
26 éléments équivalents, démoralisation à **9**.

● **Garnison de Morat**
– Adrian von Bubenberg, général allié fiable : Reg Bd (F)
– 1 500 hallebardiers : 3 Reg Bd (F)
– 500 arbalétriers : 2 Ps (O)
5 éléments équivalents, démoralisation à **2**.

● **Nachut** (arrière-garde, 7 000 fantassins)
– Sous-général : Reg Pk (S)
– 6 000 piquiers : 11 Reg Pk (S)
– 1 000 hallebardiers : 3 Reg Bd (F)
15 éléments équivalents, démoralisation à **5**.

Soit au total 67 éléments équivalents et 466 points, démoralisation de l'armée à **33,5**.

La magnifique phalange suisse, peinte par Robert Tison. On peut reconnaître, parmi les étendards des cantons, quelques uns des drapeaux proposés dans *VaeVictis* n° 4 (canton de Berne, de Schwitz et d'Uri).

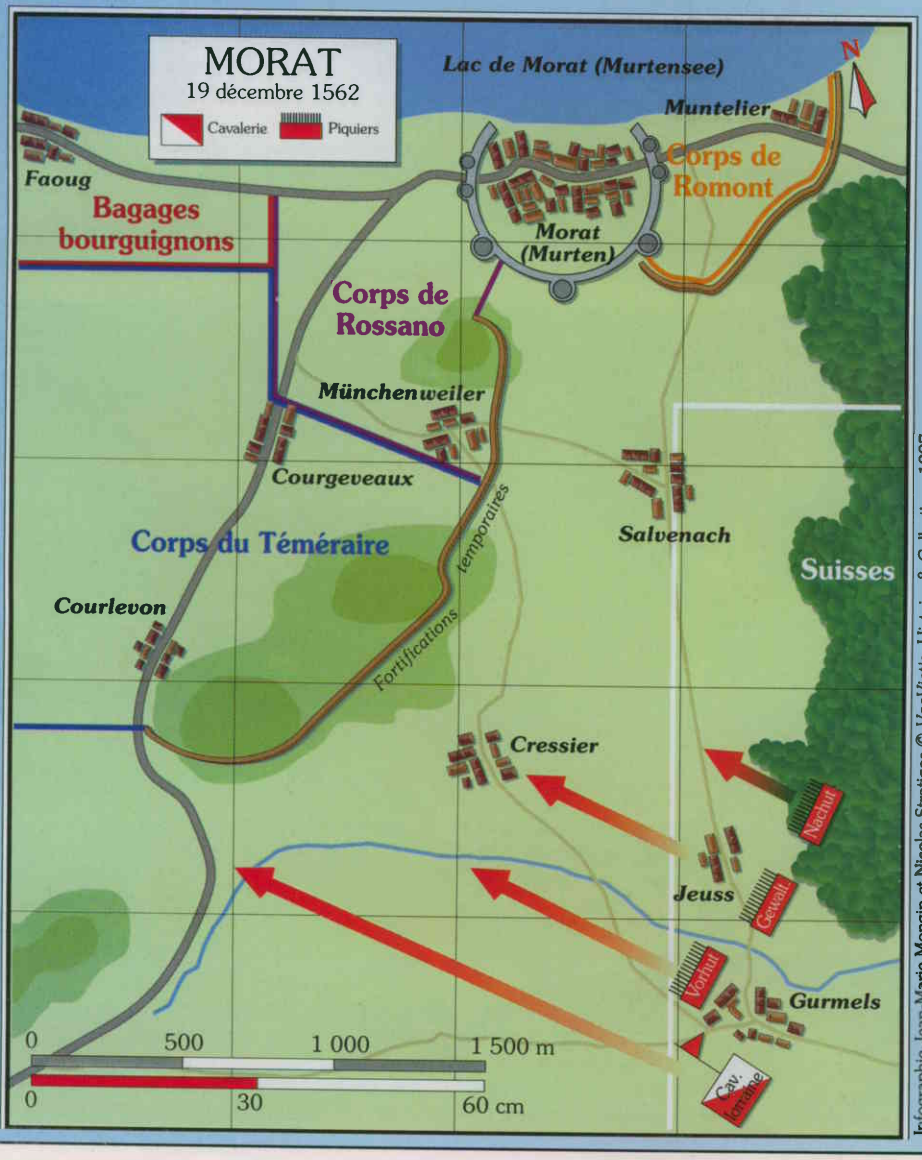
Armée bourguignonne

● **Aile droite** (4 000 à 5 000 hommes)
– Charles le Téméraire, général en chef : Reg Kn (S)
– 400 gendarmes de la Maison ducale : 1 Reg Kn (S)
– 600 gendarmes d'ordonnance : 3 Reg Kn (O)
– 800 archers de la Maison ducale : 2 Reg mtd Bw (S)
– 200 voulgiers de la Maison ducale : 1 Reg Bd (O)
– 1 000 archers des compagnies d'ordonnance : 2 Reg Bw (S)
– 1 000 hommes de pieds : 1 Reg Bw (X) + Reg Bw (S) (élément double)
– 200 hacquebuttiers d'ordonnance : 1 Reg Ps (S)
– 200 arbalétriers montés : 1 Reg LH (I)
– 2 éléments de bagage immobiles
13,5 éléments équivalents, démoralisation à **4,5**.

● **Centre** (environ 5 000 hommes)
– Troylo de Rossano, sous-général : Reg Kn (O)
– 800 gendarmes d'ordonnance et mercenaires italiens : 3 Reg Kn (O)
– 2 000 hommes de pieds : 2 Reg Bw (X) + Reg Bw (S) (éléments doubles)
– 2 000 arbalétriers italiens ou d'ordonnance : 4 Reg Bw (O)
– 200 hacquebuttiers d'ordonnance : 1 Reg Ps (S)
– 200 arbalétriers montés : 1 Reg LH (I)
– 6 canons lourds : 1 Reg Art (S)
– 30 couleuvrines et canons légers : 3 Reg Art (I)
– 2 éléments de bagage immobiles
17,5 éléments équivalents, démoralisation à **6**.

● **Aile gauche** (2 500 à 3 000 hommes)
– Comte de Romont, sous-général : Reg Kn (O)
– 400 gendarmes d'ordonnance et Savoyards : 1 Reg Kn (O)
– 1 200 archers des compagnies d'ordonnance : 2 Reg mtd Bw (S)
– 1 000 hommes de pieds : 1 Reg Bw (X) + Reg Bw (S) (élément double)
– 200 hacquebuttiers d'ordonnance : 1 Reg Ps (S)
– 6 bombardes : 1 Reg Art (S)
– 20 couleuvrines et canons légers : 2 Reg Art (I)
– 2 éléments de bagage immobiles
9,5 éléments équivalents, démoralisation à **3,5**.

Soit au total 40,5 éléments équivalents et 382 points, démoralisation de l'armée à **20,5**.



Infographie Jean-Marie Mongin et Nicolas Stratigos © *VaeVictis*, Histoire & Collections 1997

Déploiement

● **Bourguignons**

Le joueur bourguignon est le défenseur. Pour simuler l'inefficacité de ses éclaireurs, il doit déployer l'ensemble de ses troupes avant le joueur suisse (avant que celui-ci n'ait fait son plan) et il ne peut pas positionner de troupes en embuscade. Les zones de déploiement de ses différents corps sont indiquées sur la carte.

DRAPEAUX, BANNIERES, ETENDARDS ET PENONS DES ARMEES DU DUC DE BOURGOGNE, 1460 -1477

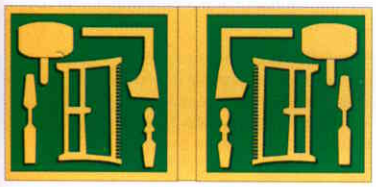
POUR ARMEES EN 15mm

INFANTERIE

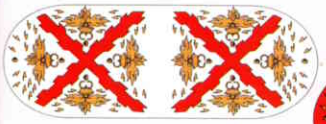
Drapeau d'une compagnie de fantassins savoyards au service du duc de Bourgogne.

Drapeau d'une compagnie de fantassins flamands au service du duc de Bourgogne.

Drapeau d'une compagnie de fantassins flamands au service du duc de Bourgogne (probablement une milice communale levée à partir d'une guilde d'étameurs).



Drapeau d'une compagnie de fantassins flamands au service du duc de Bourgogne (probablement une milice communale formée à partir d'une guilde de charpentiers).

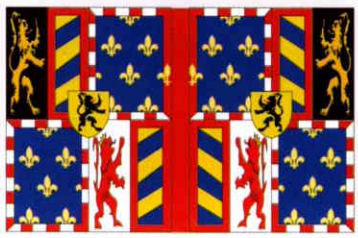


Drapeaux d'infanterie du duc de Bourgogne (variantes)

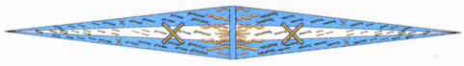
Cette bannière est l'emblème porté par les troupes de Louis de Châlons-Châteauguyon, tué à Grandson, en 1476.

CAVALERIE

Etendard d'une compagnie de cavalerie à l'effigie de Saint Thomas.



Etendard du duc de Bourgogne



Penon du troisième escadron d'une compagnie indépendante (l'emblème est divisé horizontalement en trois parties égales).

Penon du troisième escadron d'une autre compagnie indépendante (l'emblème est divisé horizontalement en deux parties égales).

Bannière d'une compagnie de cavalerie à l'effigie de Saint Georges terrassant le dragon. Cette unité était sans doute une compzgnie de gardes personnels du duc de Bourgogne.

Infographie J.-M. Mongin, © *Vae Victis* 1997

Aucune troupe ne peut être placée à moins de 200 pas de la ville de Morat. Toutes les unités d'Art (S) doivent faire face à la ville. Toutes les unités de Kn bourguignonnes débutent la partie démontées, avec leurs montures en contact.

De plus, la majorité des unités des corps du Téméraire et de Rossano sont dans leurs camps respectifs en train de déjeuner (y compris les généraux) au moment de l'attaque suisse. Afin de simuler cette situation, pour ces deux corps, seuls 4 Kn (O), 1 LH (I), 4 Bw (S, O ou X), toutes les Art (S et I) et 1 Ps (S) sont déployés normalement.

Les autres unités ne sont pas posées au début sur la carte mais elles sont considérées comme « à l'intérieur » des bagages. Le joueur ne peut poser d'éléments et les activer que si :

– pour chacun un PIP est utilisé (nota : une unité de Kn ainsi activée est toujours considérée comme démontée, il faut utiliser un PIP supplémentaire pour la faire remonter);

– le corps possède encore au moins un élément de bagage.

Un élément activé de cette manière est placé au contact d'un élément de bagage de son corps. Si tous les bagages d'un corps sont détruits, les unités non activées sont considérées comme détruites.

● Suisses

Le joueur suisse est l'attaquant. Il se déploie en dernier et bouge en premier. Il ne possède pas d'éléments de bagage. Il peut déployer ses troupes n'importe où dans sa zone de déploiement, mais ne peut pas effectuer de marches de flanc ou tendre des embuscades. Les positions des corps suisses sur la carte sont celles au début de la bataille historique.

La rivière Ribère est à considérer comme étant défendable mais ne gênant pas le mouvement.

Règles spéciales

Les règles suivantes peuvent être utilisées pour avantager le Bourguignon (qui en a bien besoin) :

– un peu : l'assaut du 18 a été couronné de succès, la ville de Morat est tombée. Les unités suisses de la garnison sont retirées de l'ordre de bataille confédéré. Le joueur bourguignon peut déployer son artillerie (S) comme il l'entend et positionner dans la ville des unités des corps de Rossano et/ou de Romont. Sinon, le déploiement se fait comme dans le scénario historique.

– beaucoup : ses éclaireurs ont été efficaces et l'alerte a pu être donnée à temps. Le joueur bourguignon n'est plus contraint d'avoir de troupes positionnées dans ses camps et peut les déployer normalement (y compris les Art [S]). Les deux joueurs placent leurs corps alternativement dans leurs zones de déploiement respectives (le Bourguignon est toujours le défenseur). L'option précédente peut être utilisée également. ❐

déployés en échelon (il s'agit en fait de la seule bataille où les Suisses aient réellement adopté cette formation, qui leur est pourtant fréquemment associée), doivent percer la ligne bourguignonne en direction du lac le plus rapidement possible pour prendre au piège le maximum de soldats ennemis.

Bien que l'effet de surprise soit total chez les Bourguignons, ceux-ci réagissent rapidement, notamment les défenseurs du Grünhag qui soumettent à un tir Knourri les Suisses du Vorhut et les chevaliers lorrains, leur infligeant de lourdes pertes et ralentissant un instant leur progression. Mais pris de flanc par le contingent de Schwyz, combattant à un contre cinq, les Bourguignons sont rapidement submergés et les Confédérés se déversent sur le plateau en direction du camp ennemi, sans prendre le temps de se regrouper. Les deux autres colonnes suisses arrivent à leur tour au contact et se dirigent vers le lac pour refermer la nasse.

Mis à part les défenseurs du Grünhag, les seules autres troupes en ordre de bataille lorsque l'armée confédérée attaque, sont les unités italiennes faisant le siège de Morat. Malheureusement pour les Bourguignons, une sortie opportune des défenseurs de la ville, bien que finalement repoussée, les empêche de se porter au secours de leurs camarades et d'influer sur le cours de la bataille. Malgré la confusion la plus totale régnant dans le camp bourguignon, des renforts tentent de se porter au devant des soldats confédérés afin d'endiguer leur flot. Ces derniers, emportés par leur élan, repoussent sans difficulté la masse désordonnée des unités qui leur fait face. Dans ces conditions, l'infanterie du Téméraire, au moral toujours fragile, ne tarde pas à lâcher pied et à s'enfuir devant les hallebardes et piques suisses.

Le massacre des Bourguignons

Les seules troupes bourguignonnes en état de combattre sont désormais les gendarmes des compagnies d'ordonnance et de la garde ducale. Avec Charles et le prince d'Orange à leur tête, ils mettent en déroute les chevaliers lorrains, avant d'être à leur tour obligés de se retirer devant les piquiers suisses. Pendant que le Vorhut et le Gewalthut poursuivent sur la route d'Avenches les fuyards, le piège se referme sur le gros de l'infanterie bourguignonne, coincée entre le lac, les défenseurs de Morat, et les Suisses victorieux du Nachut. Fidèles à leur tradition, les Suisses n'offrent pas de quartier et 8 000 Bourguignons périssent massacrés ou noyés. Seul le corps savoyard du comte de Romont, positionné de l'autre côté de la ville de Morat et qui n'a pas été engagé, réussit à se retirer en bon ordre vers le nord. Il parviendra à rejoindre le pays de Vaud au prix de lourdes pertes et d'une marche difficile à travers les montagnes, harcelé par les paysans suisses.

Cette fois-ci, à cause aux erreurs commises par le Téméraire et grâce à la brillante stratégie des Confédérés, la victoire est totale et définitive pour les Suisses. Jamais l'armée bourguignonne, pas plus que son chef, ne se remettra de cette défaite. Celle qui sera détruite quelques mois plus tard devant Nancy, le 5 janvier 1477, menée par un Charles le Téméraire à moitié fou (et qui tombera lors de cette bataille sous les coups d'une hallebarde suisse), n'est plus que le pâle reflet de la brillante armée décrite dans les ordonnances de Lausanne et

SUISSES ET BOURGUIGNONS SUR LES TABLES DE JEU

Comment les adversaires de la bataille de Morat se comportent-ils sur une table de jeu avec la règle ***DBM*** ?

La charge des piquiers suisses

Les Confédérés suisses (liste d'armée n° 79, livre 4) sont un adversaire formidable pour n'importe quelle armée, grâce à leurs piquiers (Pk [S]), quasiment invincibles en combat frontal. Bien concentrée, avec des flancs protégés (par du terrain ou des troupes légères), cette armée ne peut pas être battue si son général ne commet pas d'erreur grossière (comme découvrir un flanc !). Le problème est qu'il est très difficile avec des Suisses, au cours d'une partie de tournoi en temps limité, d'obtenir une victoire décisive face à un adversaire qui manœuvre correctement : celui-ci va bloquer vos piquiers avec de la cavalerie ou des troupes légères, et attendre en vous harcelant que vous commettiez une erreur. L'absence de cavalerie, notamment légère, rend les Suisses très vulnérables à cette tactique.

La solution consiste à être particulièrement agressif, notamment au niveau de l'organisation de l'armée : il vaut mieux limiter le nombre de piquiers au profit d'autres troupes plus fragiles mais surtout plus mobiles (comme l'infanterie légère Ps et les hallebardiers Bd [F]) pour couvrir les flancs, opérer en terrain difficile et... essayer de rattraper l'ennemi. L'option chevaliers lorrains (Kn Irr [O]) peut également être intéressante, car elle permet d'avoir une troupe de choc relativement mobile malgré les problèmes de contrôle dûs à leur impétuosité. Au niveau tactique, il faut à tout prix amener les piquiers au contact de l'adversaire le plus vite possible ; pour cela, marches de flancs, embuscades massives, mouvements de marche importants d'entrée de jeu, sont autant d'options à exploiter systématiquement.

Si vous ne voulez plus perdre, choisissez cette armée, mais à moins qu'il ne s'agisse d'un tournoi à thème « Moyen Age Europe occidentale », où la plupart de vos adversaires seront dépourvus de cavalerie et ne pourront échapper à vos piquiers, vous aurez du mal à terminer sur le podium. Cela dit, cette armée reste très agréable à jouer, ne serait-ce que par l'effroi qu'elle suscite chez l'adversaire quand il découvre vos rangées de piquiers impeccablement alignés derrière leurs bannières cantonales. Autre intérêt des Suisses, ils peuvent être joués à *DBR*, où l'augmentation par rapport à *DBM* des capacités de mouvement améliore l'efficacité de l'armée.

La polyvalence bourguignonne

Contrairement à son modèle historique, l'armée bourguignonne (liste d'armée n° 84, livre 4) à *DBM* est un adversaire redoutable sur les tables de jeu. L'armée dispose de deux points forts : ses nombreux archers anglais (Bw [S]), qui peuvent neutraliser toutes les troupes montées adverses, et ses gendarmes d'ordonnance (Kn [O]) qui peuvent démonter librement (en Bd [S]). Ainsi, suivant le type de troupes qui vous fait face, vous pouvez aligner soit de l'infanterie lourde d'excellente qualité, soit une puissante cavalerie de choc.

Au niveau des points faibles, il faut mentionner le prix de ces troupes (et donc leur petit nombre), la faible quantité de troupes légères disponible, de l'artillerie obligatoire d'un intérêt limité (à *DBM* elle est presque totalement inefficace, contrairement à *DBR*), et peu d'infanterie solide, juste quelques piquiers (Pk [O]) et voulgiers (Bd [O]). L'option des formations mixtes, piquiers et archers mélangés (Bw [X]), peut être intéressante, notamment face à des armées de cavalerie de type mongol, mais elle limite sérieusement la mobilité globale de l'armée.

De par la variété et la souplesse d'emploi de ses troupes, cette armée peut s'adapter à n'importe quel adversaire et constitue un bon choix comme armée de tournoi, que ce soit face à des adversaires historiques ou non. Il faut seulement éviter, compte tenu du nombre limité de plaquettes, de découvrir un flanc face à un adversaire plus mobile. ❐

qui a été balayée à Morat. Pour leur part, seuls 410 Confédérés sont tombés, la plupart devant le Grünhag.

Cette bataille, outre la fin de l'expansionnisme bourguignon, marque également la fin d'une époque. L'armée médiévale, où la clef de voûte est le chevalier et dont le gendarme d'ordonnance bourguignon est l'évolution ultime, a définitivement vécu. L'ère s'ouvre désormais sur les armées de la Renaissance, où le fantassin est le vrai maître du champ de bataille, le chevalier n'étant plus qu'un auxiliaire de luxe.

Pour les Confédérés, Morat marque le début de cinquante années de suprématie sur les champs de bataille d'Europe occidentale, et le début d'une ère de fructueux contrats de mercenariat à travers toute l'Europe qui durera jusqu'à la Révolution française. Imités mais jamais égalés (par les lansquenets allemands notamment), les piquiers suisses ne verront leur réputation d'invincibilité définitivement remise en cause qu'à la bataille de La Bicoque en 1522, où leur mode de combat, basé uniquement sur le choc et la férocité, faute d'avoir su s'adapter aux nombreuses évolutions tactiques (coopération interarmes) et technologiques (armes à feu individuelles et artillerie) de l'époque, démontrera ses limites. ❐

Ci-contre.
René de Vaudemont, duc de Lorraine, avec sa garde. Son duché ayant été usurpé par le Téméraire, le duc de Lorraine s'alliera du côté des Suisses pendant toutes les guerres de Bourgogne, leur apportant un soutien en cavalerie non négligeable.

Ci-dessous.
Ces piquiers suisses sont en majorité des Essex, accompagnés de quelques Wargames Foundry.

Ci-contre.
Charles, duc de Bourgogne, dit le Téméraire. En son temps, il était plus connu sous le nom de Charles le Hardi, Grand Duc d'Occident. Personnage haut en couleurs, réputé pour la pompe et le raffinement de sa cour, le Téméraire connaîtra un sort tragique ; à sa mort, ses terres seront partagées entre la France et le Saint Empire romain germanique.

avec le même système de règles que IÉNA 1806

l'ultime Défi de l'Aigle...

TILSIT ÉDITIONS

En vente chez votre revendeur habituel. Info tel. TILSIT Éditions : 01 69 79 69 20 -France-

**u par correspondance en retournant ce bon de coman-
dûment complété (à TILSIT Éditions, 37 route de
ersailles 91160 CHAMPLAN), muni de votre règle-
ent par chèque bancaire à l'ordre de TILSIT Éditions.**

ffre valable en France métropolitaine dans les limites des stocks
sponibles jusqu'au 31/12/99.

JE SOUSSIGNÉ _____ NOM _____ PRÉNOM

_____ ADRESSE

_____ CP _____ VILLE

COMMANDE par le présent document

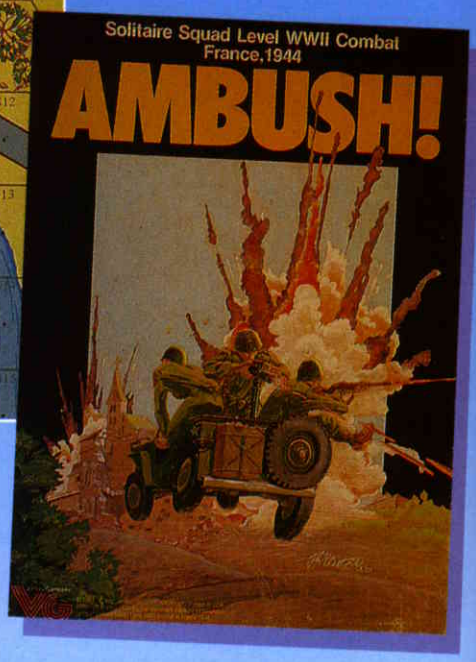
☐ exemplaire(s) de IÉNA 1806 au prix unitaire de 290F + 30F de frais de port et d'emballage

☐ exemplaire(s) de WATERLOO 1815 au prix unitaire de 290F + 30F de frais de port et d'emballag

Ci-joint mon règlement d'un montant de _____ F

Signature : Signature d'un parent pour les mineurs :

Ci-contre.
Malgré ses dix ans d'âge, la série *Ambush* garde une fraîcheur et un intérêt parfaitement intacts. Les cartes de soldats allemands présentent les possiblités d'activations aléatoires, selon la proximité des Américains et certaines conditions spéciales.



AMBUSH !

Le plaisir de jouer en solo

PARMI les nombreux jeux en solitaire, *Ambush* est très certainement le plus réussi. Pour preuve, bien qu'édité en 1983, il est encore disponible dans la plupart des magasins spécialisés. Ainsi, depuis plus de dix ans, ce jeu rend la vie plus belle à tous les joueurs privés d'adversaires !

Par Grégory ANTON

Le principal ennemi de tout joueur est souvent la solitude. Ainsi, à défaut d'être équipés en informatique ou réticents à passer leurs soirées devant un écran, nombreux sont ceux qui se retrouvent contraints à jouer seul à des jeux pourtant prévus pour plusieurs participants. Cela aboutit régulièrement à un sentiment de frustration puisqu'aucune surprise ne se dégage des plans et des réactions des forces du camp opposé. Pourtant, les jeux spécifiquement prévus pour le jeu en solitaire existent, mais ils sont rares et de qualité souvent moyenne. Néanmoins, il existe des bijoux et parmi eux, la perle rare : ***Ambush !***.

A l'ouverture d'une boîte d'*Ambush !*, édité par Victory Games, un joueur aura bien du mal à imaginer toutes les heures qu'il va pouvoir passer sur ce jeu à la vue du peu de matériel fourni. La boîte ne contient en effet que peu de choses, seulement deux petites cartes et environs 200 pions, plus diverses aides de jeu et des fiches cartonnées couvertes de chiffres, sans parler d'un livret de règles particulièrement clair.

A la tête d'un groupe de GIs

Avec ce matériel, dont les qualités esthétiques soutiennent parfaitement la comparaison avec les produits contemporains, *Ambush!* nous propose de mener différentes missions à la tête d'un groupe de combat de huit soldats américains au cours de la Seconde Guerre. Il s'agit donc d'un jeu tactique où chaque pion représente un homme, un véhicule ou une arme de soutien, tandis qu'un hexagone correspond à dix mètres.

Chaque mission débute par une étape aussi cruciale pour la suite des événements que rare dans les jeux d'histoire : la création d'une équipe de combat. Le joueur doit ainsi allouer à chacun de ses huit combattants une valeur d'initiative, en respectant un budget bien évidemment limité. De cette initiative dépend la capacité du soldat à agir lors des combats. En outre, les autres caractéristiques du soldat découlent en grande partie de cette valeur d'initiative. Ainsi, chacun des membres du groupe de combat a une valeur d'initiative, une valeur de perception (capacité à découvrir des objets cachés ou un adversaire embusqué), une habileté aux armes, une habileté à la conduite des véhicules et une capacité de mouvement.

Cette première étape achevée, le joueur doit équiper ses hommes. Comme chaque arme et chaque type de munitions a un coût et que le budget alloué par scénario est limité, l'armement d'un groupe est à peu près historique. Généralement, le joueur dispose d'une équipe antichar, avec un bazooka, d'une équipe de soutien, avec une mitrailleuse (en défense) ou un BAR (en attaque), et de plusieurs voltigeurs dotés d'un fusil et de grenades.

Ces deux procédures amènent les joueurs à ne pas considérer leurs troupes comme de simples pions. Chaque membre de l'équipe aura son poste de prédilection, selon ses caractéristiques, et les pertes causeront toujours de sérieux casse-tête pour remplacer les vieux soldats aguerris par plusieurs missions.

Car effectivement, *Ambush !* offre la possibilité de jouer les missions en campagne, c'est-à-dire les unes après les autres. De cette façon, à la fin de chaque mission, les membres du groupe gagnent des points d'expérience, en nombre variable suivant leurs succès, qui font évoluer les caractéristiques. A l'inverse, les soldats tués sont remplacés par des « bleus ».

Des caractéristiques de départ, une petite équipe de combattants, de l'expérience acquise... *Ambush !* lorgne évidemment du côté des jeux de rôle. Et en effet, le joueur va vite s'identifier aux membres de son équipe, avec ses héros et ses incapables chroniques, et le succès des missions dépendra de quelques éléments d'élite, particulièrement expérimentés. On se surprend alors à donner des noms, voire des surnoms, à chaque homme, à les récompenser par des médailles, etc., et la mort d'un vétéran arrachera des cris de douleur au joueur le plus insensible !

Une merveille d'incertitude

Dès le début des missions, le principal charme de ce jeu saute aux yeux : le joueur ignore tout de ce qui va se passer !

A l'exception d'un petit paragraphe de présentation, qui évoque la situation historique dans laquelle s'inscrit la mission (vous faites face à la contre-offensive des Ardennes, votre régiment progresse le long d'une route infestée de snipers, vous sautez en parachute en Normandie le 6 juin 1944, etc.) et l'objet de celle-ci, le joueur ignore à quelle opposition exacte il aura affaire. Les scénarios commence ainsi presque tous avec une carte vide de tout pion ennemi ! Mais malgré l'aspect

succinct de cette présentation, ne la négligez pas, il s'agit de l'unique source d'informations sur ce qui vous attend. Par exemple, lorsqu'elle évoque la présence de chars, n'espérez pas pouvoir vous passer d'un bazooka.

A part cette brève présentation, la composition du groupe de combat et un soutien éventuel (char ou tir d'artillerie préparatoire), le joueur ne peut être sûr de rien. Parfois, même la carte évoluera en cours de mission. Et si le terrain est amené à évoluer, le dispositif adverse est quant à lui totalement inconnu. A leur entrée sur la carte (pour les missions offensives qui constituent la vaste majorité des missions proposées), les GIs sont seuls, et c'est leur progression qui amènera les Allemands à se dévoiler.

Ambush ! utilise à cet effet un très astucieux système de tableau et de paragraphes pour activer les pions ennemis et déclencher les événements. A chaque fois qu'une unité amie entre dans un hexagone, le joueur cherche les coordonnées de cet hex. sur le carton propre à chaque scénario (une feuille coulissante à fenêtre permettant le repérage). Sur ce carton, chaque hex. de la carte correspond à un message. Ce message peut signaler que rien ne se passe, qu'un événement aléatoire peut avoir lieu ou que le joueur doit consulter un numéro de paragraphe. Dans ce dernier cas, le joueur va nerveusement chercher ce paragraphe dans un livret spécial (à ne pas consulter préalablement pour ne pas se gâcher le plaisir du jeu). Nerveusement, car ces paragraphes peuvent tout aussi bien signaler une légère brise, l'activation de soldats allemands, le déclenchement d'une **contre-attaque et de multiples autres événements particulièrement savoureux. De cette façon, l'activation des adversaires peut survenir à tout moment.**

Le système est en fait une variante des célèbres livres-dont-vous-êtes-le-héros, avec des possibilités de renvois aléatoires, à la différence que l'action se passe sur une carte avec des pions ! La réussite d'*Ambush !* tient ainsi à ce système tout à la fois déterministe (le passage dans tel hex. active toujours un ennemi) et aléatoire (quel type d'ennemis et où).

Un système de combat haletant

Lorsque des Allemands apparaissent, les combats débutent. Les Allemands sont caractérisés par les mêmes valeurs que les GIs. En outre, chaque soldat ou véhicule ennemi a ses actions dictées par un paragraphe, lui-même aléatoirement déterminé à chaque fois qu'il doit agir, selon la proximité de l'ennemi ou des conditions particulières. De ce fait, le comportements des soldats adverses est difficilement prévisible par le joueur. Ainsi, un ennemi pourra tout aussi bien se rendre, tirer, courir ou faire un assaut au corps à corps. Il y a cependant des règles générales, par exemple les soldats expérimentés sont plus agressifs, tandis que les moins bien dotés en initiative ont une plus forte propension à tirer à longue distance et à se rendre au contact.

Comme nous l'avons évoqué plus haut, les hommes ont un vaste choix d'armement pour s'équiper. Il y a des pistolets, des fusils (parfois à lunette), des carabines, des PM, des armes automatiques, des charges explosives, des grenades, etc. Chaque type d'arme a des caractéristiques qui lui sont propres : risque d'enrayement, consommation de munitions, précision suivant la distance. Ainsi, une soldat atteint avec un pistolet a 10 % de chance d'être tué, contre 70 % avec une mitrailleuse lourde.

La résolution des tirs est simple. D'abord, le joueur s'assure que son arme ne s'enraye pas. Puis il jette un dé pour savoir si son tir atteint sa cible, selon la distance de tir, du type d'arme utilisé, de l'habileté aux armes du tireur, du terrain où se trouve la cible et de la posture de cette dernière (debout, accroupi ou allongé). Après quoi, si le tir a touché la cible, il faut déterminer les dégâts occasionnés, ce qui dépend uniquement du type d'arme utilisé. Les tirs peuvent tuer la cible, la rendre inconsciente, la blesser ou encore la paniquer. Enfin, le joueur vérifie si le soldat a vidé un chargeur. Bref, un maximum de quatre jets de dés par tir avec, somme toute, peu de modificateurs à prendre en compte. La résolution des jets de grenade ou des corps à corps suit une procédure très analogue.

Le moral, clé de voûte de l'édifice

Comme *Ambush !* est une simulation tactique, le jeu ne pouvait passer sous silence l'importance du moral dans les combats. Le moral des combattants apparaît en grande partie à travers leur valeur d'initiative. En effet, c'est à partir de celle-ci que les hommes sont plus ou moins prompts à agir à chaque tour. En cas de combat, chaque soldats dispose au maximum de deux actions par tour. Il peut s'en servir pour tirer, se déplacer, réparer son arme, traîner un camarade inconscient, etc. Et plus l'initiative du soldat est importante, plus il a de chance d'agir deux fois par tour. Ainsi, un soldat avec 5 d'initiative aura 60 % de chance d'avoir deux actions et seulement 40 % de chance d'en avoir une seule. A l'inverse, un soldat avec 0 d'initiative aura 10 % de chance d'agir deux fois, 70 % de chance d'agir une seule fois et 20 % de chance de paniquer (il ne fait rien ce tour).

En outre, les combattants américains peuvent paniquer à chaque début de tour s'ils sont isolés. Pour éviter de voir ainsi une bonne partie de ses forces contraintes à l'inaction, le joueur doit veiller à avoir dans chaque hexagone un total d'au moins cinq points d'initiative, en empilant par exemple deux combattants avec une initiative de 3. Ceci a cependant pour inconvénient d'offrir une prime aux tirs à l'arme automatique (l'empilement augmente la probabilité de toucher la cible) ou une invitation à un lancer de grenade par l'adversaire (la grenade affecte tous les hommes présents dans l'hex.). Aussi, pour tourner cette difficulté, le joueur doit se servir de ses chefs.

En effet, lors de la constitution de son groupe de combat, il est possible « d'acheter » des

AMBUSH !

Jeu tactique en solitaire, en anglais. Complexité moyenne.

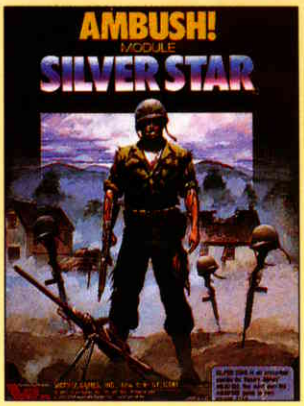
Qualités : excellent système de jeu en solo, grande diversité des missions, multiples surprises...

Défauts : pas de tir de réaction, faiblesse des règles sur les blindés, impossibilité de créer des scénarios.

LA SÉRIE AMBUSH !

Avec le succès de *Ambush !*, Victory Games n'a pas tardé à alimenter en modules des joueurs impatients de découvrir de nouvelles missions. La plupart des modules n'offrent en réalité aucune variante au système, simplement de nouvelles aventures et une poignée de pions, voire quelques cartes. Et, au-delà de ces modules, sont apparus de nouveaux jeux reprenant plus ou moins le système d'*Ambush !*, mais en l'exportant sur d'autres théâtres d'opération ou à d'autres types de combat.

Move out ! : le premier module paru a pour unique objet de fournir quatre nouvelles missions sur la campagne de France de 1944.



Purple Heart : ce module, du nom de la médaille américaine des blessés, propose six nouvelles missions particulièrement ardues. Les forces allemandes sont à la fois plus nombreuses et de meilleures qualités et elles devraient ainsi être à même de faire trembler vos meilleurs groupes de combat. Indispensable à tous ceux que les douze premières missions auraient blasés.

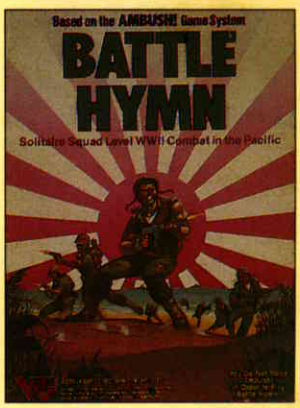
Silver Star : avec ce dernier module pour *Ambush !*, nous quittons la France pour combattre en Italie. La seule différence est un terrain plus accidenté. Contrairement à ce que laisse présager l'illustration sur la boîte, la résistance offerte par les Allemands lors de ces six missions est équivalente à celle de la boîte de base.

Battle Hymn : ce jeu autonome reprend exactement les règles *d'Ambush !* mais transporte l'action dans le Pacifique, avec un groupe de Marines. L'ouverture de la boîte est décevante puisque la représentation des soldats japonais, et surtout de leur équipement, est identique à celle des Allemands dans *Ambush !*... si ce n'est que les pions sont rouges et non plus gris ! Mis à part ce détail regrettable, ce jeu parvient à introduire les particularités de ce théâtre d'opération sans trahir l'esprit du système. Nous trouvons des tireurs embusqués au sommet des palmiers, des pièges avec des piques empoisonnées, des sables mouvants, des grottes, des autochtones et, bien sûr, les inévitables charges banzaï. Huit missions sont ainsi proposées.

Leather Neck : seulement quatre missions dans ce module pour *Battle Hymn*. Mais elles suffiront à vous faire passer de très mauvais moments, car l'opposition japonaise est égale à celle offerte par les troupes allemandes dans *Purple Heart*. Bon courage !

Open Fire : après nous avoir offert des missions en France, en Italie et dans le Pacifique, l'équipe de Victory Games essaya d'adapter *Ambush !* aux combats de chars. Hélas, pour la première fois, cette série connut un échec. Celui-ci fut principalement dû à l'abandon du système de livret de paragraphes, qui avait fait le succès d'*Ambush !*, en faveur d'activations aléatoires. Le plaisant mystère du système de base est donc remplacé par une bête incertitude de réaction des unités adverses, comme dans la plupart des jeux en solo. De plus, le système des combats ne parvient pas à simuler correctement les combats de chars.

Shell Shock : *Ambush !* adapté au jeu à deux. Un joueur assume le rôle du défenseur, avec un positionnement caché de ses forces, alors que son adversaire joue avec la même incertitude qu'à *Ambush !*. Le principal avantage de ce jeu est d'offrir la possibilité de jouer à d'autres forces que celles des États-Unis, mais, en matière de jeu tactique, mieux vaut largement se lancer dans *Squad Leader* (sans parler d'*ASL*). ❐



Avec *Battle Hymn*, le joueur devra faire face aux terribles charges banzaï japonaises.

chefs. Bien que ceux-ci aient un coût plus élevé qu'un soldat normal, le joueur ne doit pas hésiter à en glisser deux dans son groupe. Sur le plan du moral, un chef projette sa propre valeur d'initiative à deux hex. autour de lui. De cette manière, un combattant à l'initiative de deux, seul dans son hexagone, ne paniquera pas s'il se trouve dans le rayon d'un chef ayant une initiative d'au moins trois. D'autre part, un chef peut, lorsqu'arrive son tour, le donner à un soldat à deux hexagones de lui. Un chef peut ainsi, en restant à l'abri, assurer la stabilité du groupe dans un rayon de deux hex. et permettre à son meilleur tireur FM d'agir deux fois. Les chefs sont les pièces maîtresses du groupe de combat et c'est autour d'eux que le joueur doit organiser ses assauts.

L'action des chars

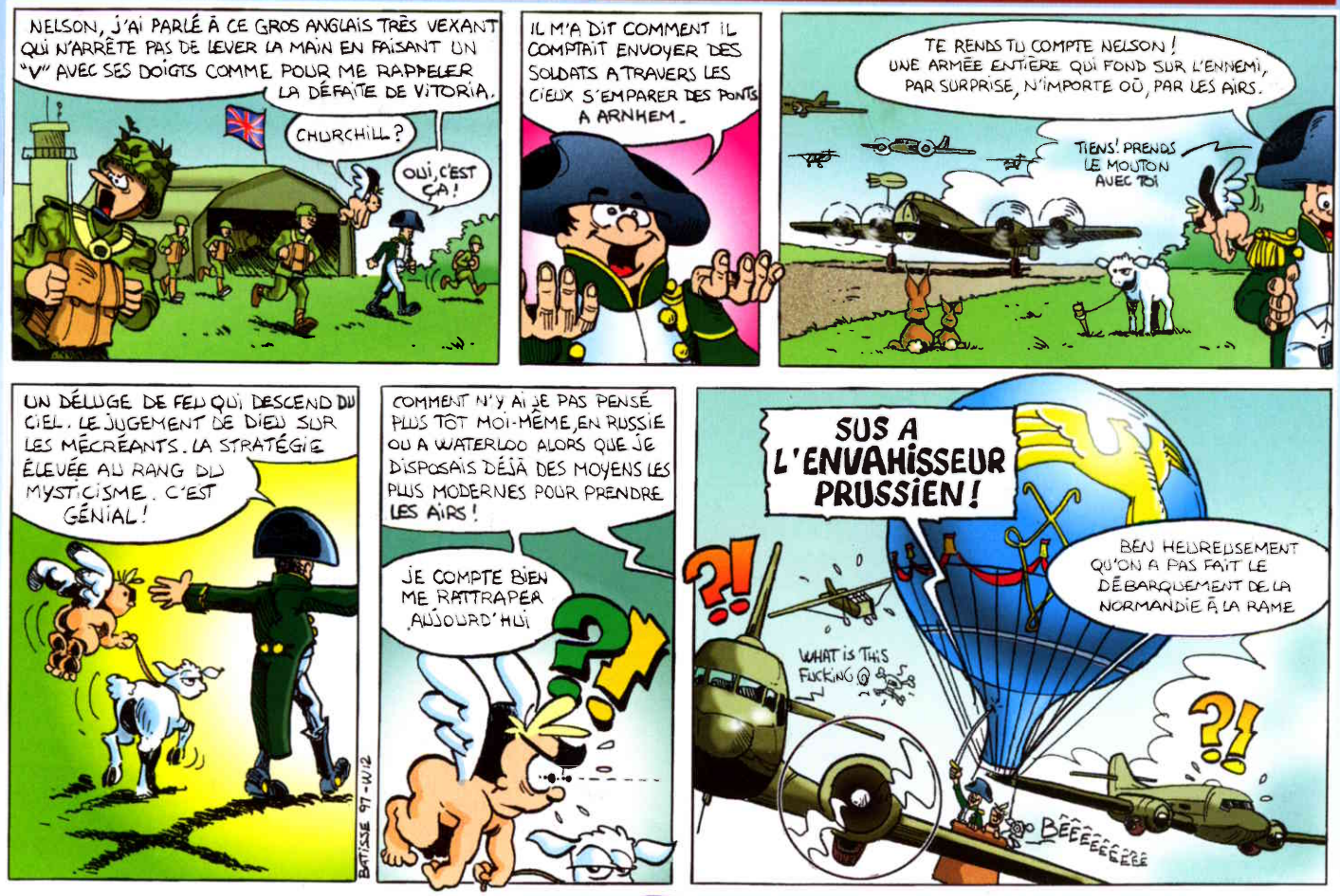
Débordant de qualités, *Ambush !* présente à peine quelques légers défauts. C'est avec les chars que les premiers problèmes apparaissent, leurs rôles et leurs particularités étant assez mal représentés. Néanmoins, il ne faut pas oublier qu'*Ambush !* est avant tout un jeu sur les combats d'infanterie, les chars ne devant pas y jouer un rôle majeur. Leur fonction d'épouvantail face à de l'infanterie sous-équipée est cependant parfaitement à sa place.

Un autre problème est le manque d'interactivité. Ainsi, face à un ennemi retranché dans une habitation, un joueur peut lancer un de ses hommes à travers champs pour l'attaquer en corps à corps sans que l'Allemand puisse réagir, il n'y pas de phase de réaction ou de tirs défensifs. La seule chose qui pourrait interrompre un pareil mouvement serait, en fonction des hex. traversés, l'activation d'un nouvel Allemand... ce qui ne manquerait pas d'avoir de fâcheuses conséquences pour le soldat américain, tout à coup dangereusement exposé !

Mais la plus grosse faiblesse d'*Ambush !* consiste à ne pas pouvoir créer de nouveaux scénarios soi-même, du fait du système des fiches de scénarios. Mais cela est contrebalancé par l'intérêt de pouvoir faire plusieurs fois la même mission. Chaque mission est en effet unique grâce aux différents résultats aléatoires contenus dans les paragraphes et aux diversité de réactions des soldats ennemis. D'autre part, il est rare qu'une mission suffise pour découvrir toutes les facettes du scénario joué. Malgré tout, pour multiplier les missions, la seule solution consiste à acheter les nombreux modules parus. Mais cela est certainement un point fort pour l'éditeur...

Pour autant, *Ambush !*, avec des mécanismes de combat simples mais relativement réalistes, offre des parties tout à fait passionnantes. Surtout, qualité admirable pour un jeu en solo, *Ambush !*, tout en préservant le plaisir du jeu sur cartes, ménage largement plus de surprises que n'importe quel jeu informatique. Bref, joueur isolé, avant d'investir dans un PC pour combler votre manque d'adversaires, lancez-vous dans la série *Ambush !*, nous vous garantissons plusieurs mois de plaisir, à un coût bien plus réduit ! Bon jeu à tous. ❐

CIEL DE BATAILLE par Batisse


NELSON, J'AI PARLÉ À CE GROS ANGLAIS TRÈS VEXANT QUI N'ARRÊTE PAS DE LEVER LA MAIN EN FAISANT UN "V" AVEC SES DOIGTS COMME POUR ME RAPPELER LA DÉFAITE DE VITORIA.
CHURCHILL ?
OUI, C'EST ÇA !
IL M'A DIT COMMENT IL COMPTAIT ENVOYER DES SOLDATS À TRAVERS LES CIEUX S'EMPARER DES PONTS À ARNHEM.
TE RENDS TU COMPTE NELSON ! UNE ARMÉE ENTIÈRE QUI FOND SUR L'ENNEMI, PAR SURPRISE, N'IMPORTE OÙ, PAR LES AIRS.
TIENS ! PRENDS LE MOUTON AVEC TOI
UN DÉLUGE DE FEU QUI DESCEND DU CIEL. LE JUGEMENT DE DIEU SUR LES MÉCRÉANTS. LA STRATÉGIE ÉLEVÉE AU RANG DU MYSTICISME. C'EST GÉNIAL !
BATISSE 97-W12
COMMENT N'Y AI JE PAS PENSÉ PLUS TÔT MOI-MÊME, EN RUSSIE OU À WATERLOO ALORS QUE JE DISPOSAIS DÉJÀ DES MOYENS LES PLUS MODERNES POUR PRENDRE LES AIRS !
JE COMPTE BIEN ME RATTRAPER AUJOURD'HUI
SUS À L'ENVAHISSEUR PRUSSIEN !
BIEN HEUREUSEMENT QU'ON A PAS FAIT LE DÉBARQUEMENT DE LA NORMANDIE À LA RAME
WHAT IS THIS FUCKING
BEEEEEEEEEE

SCENARIO
ASL/VV 8

LES CHARIOTS DE FEU

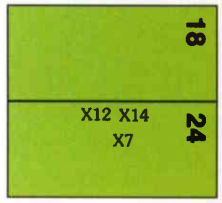
CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur anglais gagne s'il garde le contrôle de ≥ 28 des Building Locations entre les rangées V et M comprises sur la carte 24 ou en infligeant 1,5 fois plus de CVP qu'il en a subis.

MOZZAGROGNA, ITALIE, le 28 novembre 1943

Après la capitulation italienne le 8 septembre 1943, l'Italie n'est plus défendue que par les seules troupes allemandes. Ces dernières utilisent habilement le relief et les cours d'eau pour établir leurs lignes de défense. Le 20 novembre, sous une pluie battante, les troupes du Commonwealth arrivent sur la rivière Sangro. Le lendemain, la 8th Indian Division réussit à établir une tête de pont sur la rive nord. Elle doit ensuite s'emparer des villages de Mozzagrogna et San Maria qui dominent l'axe d'approche allié et servent d'observatoires à l'artillerie ennemie. Mais les Allemands ont multiplié les destructions et les champs de mines devant les assaillants, empêchant l'arrivée du matériel lourd et seule l'infanterie de la 17th Indian Brigade est en mesure d'attaquer. Néanmoins, le 27, deux compagnies de Gurkhas montent à l'assaut de Mozzagrogna. Après de violents combats au corps à corps, ils réussissent à prendre le contrôle de la plus grande partie du village. Mais les Allemands ne s'avouent pas vaincus.

PLACEMENT DES CARTES

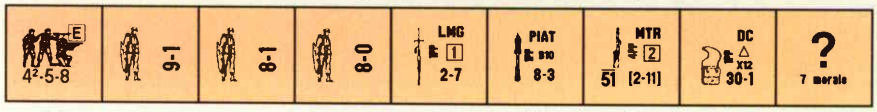


BALANCE

- Le joueur anglais doit contrôler 31 Building Locations.
- Les AFV sont RECALL au tour 4.

⊙ Les Anglais se placent en premier	1	2	3 ⊙	4	5	6	7	FIN
✠ Les Allemands se déplacent en premier								

Eléments du 1/5th Gurkhas [ELR : 5]
se placent sur la carte 24 entre les rangées V et M incluses (SAN : 5) :

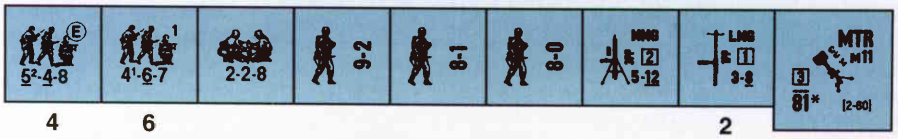


10 2 2 2 16

Eléments du 1st Royal Fusiliers [ELR : 4]
entrent au tour 3 entre 24T0 et 24M1 compris :

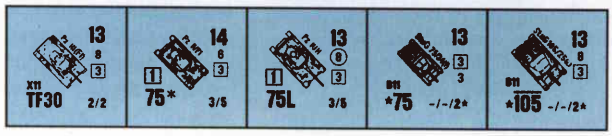
5 2

Eléments du Fusilier Batallion 65 [ELR : 4]
se placent sur/au nord des hexagones de coordonnée ≥ 4 sur la carte 18 (SAN : 4) :



4 6 2

Eléments de la 1. Flamm.Kompanie et de la 7. Panzer-Kompanie, Panzer-Regiment 26
entrent au tour 1 par 18Y10 et/ou 18Q10 :



2 2

Conception du scénario : Philippe Naud

REGLES SPECIFIQUES

1. Les conditions météo sont *Wet*, sans vent au début. Le Kindling est interdit. La vallée est une colline de niveau 1. Tous les Overlays sont au niveau 1.
2. Placer les Overlays X7 en 24O6, X12 en 24R9-S9 et X14 en 24O9-N8.
3. Les 4²-5-8/2-4-8 de l'OB anglais sont des Gurkhas (A25.43) avec un ELR de 5. Ils sont Stealthy, peuvent déclarer Hand-to-hand Melee s'ils sont ATTAQUANTS et sont considérés Allied Minor pour le Heat Of Battle seulement.
4. Un squad Gurkhas est noté secrètement Assault Engineer. 2 squads Gurkhas ou équivalent (et tout SMC/SW empilés avec dans la même Location) peuvent se placer HIP.
5. Les équipages de blindés ne peuvent abandonner volontairement leur véhicule. L'Armored Assault et les Riders sont interdits. Les chars embourbés (Bog) ou immobilisés comptent pour la moitié des CVP (FRU) à l'Anglais.
6. Les blindés allemands sont RECALL au tour 5.
7. Une LV Hindrance de +1 s'applique aux tours 1 et 2.
8. Au début du scénario, les Anglais contrôlent toutes les Locations situées dans leur zone de placement.

EPILOGUE

Un Kampfgruppe est hâtivement constitué avec une compagnie d'infanterie tenue en réserve et des éléments du Panzer-Regiment 26. Ces derniers sont formés par une compagnie de chars lance-flammes, renforcée par des Semoventi italiens de prise, et un peloton du II/Pzr.Regiment 26. L'attaque démarre avant l'aube. La coopération entre les Panzer et l'infanterie laisse à désirer mais les Gurkhas cèdent du terrain sous les obus et les tirs des lance-flammes. L'arrivée de renforts du 1st Royal Fusiliers ne suffit pas à redresser la situation même si un PzKpfw III(Fl) est immobilisé. A 7 h 30, le village semble sous contrôle allemand. Peu après, les blindés se replient, par peur des chasseurs-bombardiers anglais. Une contre-attaque est alors lancée par les défenseurs mais elle est repoussée par l'infanterie allemande. Gurkhas et Fusiliers doivent se replier. Il faut attendre le lendemain matin pour qu'un assaut allié combiné enlève enfin Mozzagrogna.

ANALYSE VERTICALE

Le jeu napoléonien dans toutes ses dimensions !

L'ART de la guerre se décline et s'exprime à de multiples niveaux, et l'épopée napoléonienne en fournit quantité de preuves admirables. A travers la présentation de six jeux, *VaeVictis* vous propose, de l'échelle du bataillon à celle de l'armée toute entière, un vaste panorama de la campagne victorieuse de Napoléon contre la Prusse, en 1806 et 1807.

Par Frédéric BEY

L'objectif de cet article est de mettre en valeur, à travers six jeux d'histoire plus ou moins récents, la nature très étendue des problèmes posés par la conduite de la guerre.

Après la victoire d'Austerlitz, Napoléon s'impose comme le maître de l'Europe. La Prusse ne le tolère pas et, avec l'appui de la Russie en quête de revanche, elle déclare la guerre à la France à l'automne 1806. Au cours d'une magistrale campagne, Napoléon va écraser la Prusse avant l'arrivée des renforts russes (victoires de Iéna et d'Auerstadt), puis venir plus difficilement à bout des forces du tsar Alexandre (victoires d'Eylau et de Friedland).

Pour aborder le sujet, partons d'en haut avec le célèbrissime ***War and Peace*** (Avalon Hill), dont un des scénario, « Jena to Friedland », couvre toute la campagne qui nous intéresse (octobre 1806 à juillet 1807). Avec ce jeu, aujourd'hui quelque peu vieillissant, nous nous situons résolument au niveau stratégique.

Il s'agit de mener une guerre dans son ensemble en manœuvrant des armées mais aussi en gérant le contexte politique et diplomatique (recherche d'alliances). Nous pouvons ensuite faire un premier zoom avec ***1807 - The Eagles Turn East*** (Clash of Arms). Avec cette simulation grand-opérationnelle, qui aborde les cinq derniers mois de la campagne se déroulant en Pologne, le sujet se recentre sur les opérations purement militaires. Il devient nécessaire de se préoccuper des lignes de ravitaillement et de l'acheminement des renforts tout autant que d'obtenir, par la manœuvre de corps d'armée, la situation propice à une victoire. A une échelle assez proche, avec ***Jena!*** (toujours Clash of Arms, édité en français par Tilsit Editions), la problématique est opérationnelle, et concerne, sur une période plus courte (9 au 16 octobre 1806), les mouvements ultimes des divisions pour conclure une campagne par une bataille.

Avec les jeux suivant, nous en arrivons à l'événement en lui-même de la bataille napoléonienne. Elle réside dans l'affrontement direct et décisif de deux armées. Elle peut être abordée là encore à plusieurs niveaux. ***Friedland*** (Games USA) porte un point de vue grand-tactique sur la bataille du 14 juin 1807, c'est-à-dire que l'organisation de l'armée (sa structure de commandement notamment) y joue un rôle aussi important que la manière d'engager les troupes, gérées à l'échelle de la division ou de la brigade. Avec le tout récent ***La Bataille de Friedland*** (Azure Wish), on en arrive à l'échelle tactique, chaque pion représentant désormais un régiment. Enfin, au stade le plus précis, nous trouvons ***La Bataille de Preussisch-Eylau*** (Clash of Arms), jeu avec lequel on touche, avec la bataille du 8 février 1807, au domaine de la tactique fine : gestion des unités au niveau du bataillon, voir même des tirailleurs isolés. Ces trois derniers jeux, malgré les énormes différences qui les caractérisent, portent sur la même durée réelle de temps : la journée.

Une unité en gros plan...

Nous allons suivre maintenant la division Marchand (VI^{e} corps du maréchal Ney) tout au long de la campagne de 1806-1807 et analyser comment les six jeux d'histoire de notre échantillon la représente. Cette division a participé à toutes les grandes batailles de la campagne.

A Iéna, le 14 octobre 1806, le maréchal Ney forme l'avant-garde et attaque de sa propre initiative en faisant preuve d'une « *hardiesse compromettante* ». L'après-midi, la division Marchand est chargée d'attaquer la dernière division adverse de réserve, la division saxonne Zeschwitz, qu'elle submerge rapidement grâce à une attaque de flanc. A Eylau, le 8 février 1807, le VI^{e} corps est chargé de contenir (à l'écart du champ de bataille principal) les Prussiens de Lestocq. Ceux-ci parviennent à échapper à Ney et rejoignent Eylau, où ils tentent de renverser le cours des événements. Heureusement, Ney, la division Marchand et le reste du VI^{e} corps parviennent également sur le champ de bataille à 19 h. Leur arrivée convainc Bennigsen, le chef de l'armée russo-prussienne, d'abandonner la lutte. Enfin, à Friedland, le 14 juin 1807, la division Marchand forme avec la division Bisson, le fer de lance de Napoléon. En effet, le VI^{e} corps doit porter le premier coup et enfoncer la gauche russe. Arrivée à la rivière, sous le feu des batteries russes postées sur l'autre rive, la division Marchand est entraînée par la déroute de la division Bisson et reflue en désordre. Heureusement, bien soutenue par la division Dupont (corps du maréchal Victor), elle se reforme et participe à la victoire totale de l'armée française.

Dans le jeu à l'échelle la plus fine, ***La Bataille de Preussisch-Eylau***, la division Marchand ne compte que deux régiments, affaiblie qu'elle est par les marches répétées d'une campagne d'hiver en Pologne. Cela se traduit par deux pions représentant chacun un bataillon du 39^{e} de ligne, deux autres pour les deux bataillons du 6^{e} léger, plus deux pour les compagnies légères de ce même régiment. Les pions sont carrés, de taille standard, les formations étant indiquées par leur placement dans l'hexagone ou par des marqueurs. En plus des puissances de choc ou de feu, le moral des unités est géré très précisément (mais pas simplement) par un chiffre en base 6... C'est le 6^{e} léger qui apparaît comme le plus solide des deux régiments. Il y a en plus un pion pour le maréchal Ney, un pour représenter l'un de ses aides de camp et enfin un pour le général Marchand. Aucun autre jeu, nous allons le voir, ne descend à ce niveau pour les commandants d'unités.

Dans ***La Bataille de Friedland***, la division Marchand, reconstituée après l'hiver, est composée de quatre pions rectangulaires représentant chacun un régiment (6^{e} léger, 69^{e} de ligne, 39^{e} de ligne et 76^{e} de ligne). Sur chaque pion figure puissance de feu, de choc et niveau de moral qui nous permettent de remarquer que le 6^{e} léger, là encore, est la meilleure unité de la division (en moral et en puissance de tir). Le système de jeu permet en outre de distinguer les capacités des régiments légers (portée de tir de deux hexagones quand elle se forme en tirailleurs) et des régiments de ligne (portée de tir de un hexagone). Les pions rectangulaires peuvent être disposés petit côté en avant (colonne) ou grand côté en avant (ligne). On peut astucieusement leur adosser un autre pion de même taille (verge d'inscription) pour constituer la formation en carré. Après avoir subi des pertes, chacun des quatre pions est remplacé par un autre, de puissance et de moral réduits. Il y a également un pion, circulaire, représentant le maréchal Ney (mais pas de pion Marchand).

Pour ***Friedland*** de Games USA, les choses deviennent encore plus simple. La division Marchand n'est représenté sur la carte que par un seul pion rectangulaire. Il existe pourtant dans le jeu cinq autres pions pour la division, qui se substitueront les un aux autres au fil des pertes. La forme rectangulaire n'est pas utilisée pour représenter différentes formations, mais seulement pour positionner la division dans les zones géomorphiques de la carte (particularité du jeu, voir l'article dans *VV* n° 9). Il n'y a plus sur le pion qu'une indication de force (feu et choc confondus), on a bien changé d'échelle ! La notion de moral de l'unité subsiste. Il n'y a pas non plus de

pion Marchand, mais le pion Ney possède lui la particularité de ne pas avoir les mêmes capacités en attaque ou en défense.

... puis vue de loin !

On peut changer d'échelle, et passer du domaine tactique à l'opérationnel, sans pour autant modifier radicalement la représentation des unités. Ainsi dans ***Jena!***, comme dans *Friedland*, la division Marchand ne compte qu'un pion sur lequel figure points de force et moral. Cependant, ce pion est de forme carré standard, car à cette échelle plus aucune formation de combat n'est prise en compte. Une autre différence vient de la façon de comptabiliser les pertes : elles sont ici gérées via des marqueurs numériques à placer sous le pion. La rupture d'échelle est bien plus notable sur le pion Ney. Les valeurs d'initiative et de mouvement sont encore présentes, mais les ajustements au combat et moral présents dans les jeux tactiques ont disparu.

Un nouveau pas est franchit avec ***1807 - The Eagles Turn East***; en effet, bien que la division Marchand y soit toujours représentée par un seul pion (quasiment identique à celui de *Jena!*), il est désormais possible de modifier volontairement la force de cette division et son rattachement hiérarchique en cours de jeu. Seul les pions chefs sont placés sur la carte, comme le pion Ney par exemple. Les unités de combats sont placées sur des aides de jeu, sur une échelle numérique destinée à comptabiliser les effectifs. En cours de partie, il est possible de transférer la division Marchand du VI[e] corps commandé par Ney vers un autre corps (phase de commandement). De la même manière, on peut transférer des points de force d'une division vers une autre, à condition qu'elles se trouvent dans le même hexagone. Sur le pion de la division Marchand ne figure que l'effectif maximum, qui ne pourra jamais être dépassé. Le joueur intègre un autre rapport vis-à-vis de ses divisions, il ne se contente plus d'utiliser les forces qui sont à sa disposition pour des parties couvrant une journée à une semaine de temps réel, il est maintenant à même de faire varier l'organisation de son armée pour une campagne qui couvre plusieurs mois.

Enfin, dans ***War and Peace***, la division Marchand « disparaît ». Elle n'est représentée que de façon anonyme par un pion français standard de force 2 ou 1 suivant ses pertes (un point représente environ 5 000 hommes). Seul le pion Ney garde sa « personnalité » bien que n'étant doté que d'un niveau de bonus au combat. A l'échelle stratégique, ce n'est plus que le nombre des divisions dont on peut disposer au moment décisif qui compte. La division Marchand, malgré le rôle important qu'elle a pu jouée au cours des campagnes de Prusse et de Pologne est considérée exactement comme n'importe quelle autre. Impossible désormais de suivre les exploits de telle ou telle unité !

Il est par ailleurs remarquable de noter qu'un seul jeu ne met en scène le général Marchand ! Sous-estimer autant le rôle des généraux de division peut paraître étonnant, même si leur influence transparaît dans les niveaux de moral ou d'initiative du pion représentant leur division.

Forces et faiblesses de chaque échelle

Napoléon s'est distingué dans sa manière de faire la guerre, par rapport à ses adversaires, dans tous les domaines. Mais c'est plus particulièrement dans sa conduite opérationnelle des cam-

LE MARECHAL NEY ET LA DIVISION MARCHAND A TRAVERS LES JEUX

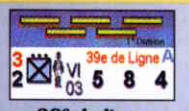
Ney

Marchand

6[e] léger

39[e] de ligne

C[ies] légères du 6[e] léger



39[e] de ligne

Ney

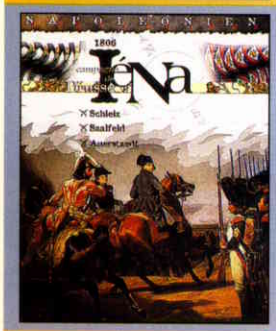
6[e] léger

69[e] de ligne

76[e] de ligne

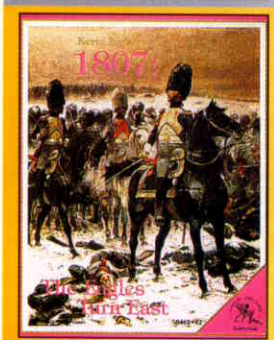
Division Marchand

Ney



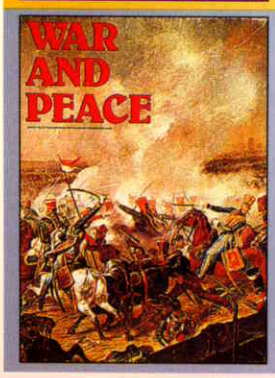
Division Marchand

Ney



Division Marchand

Ney



Division de force 2

Ney

LES JEUX

La Bataille de Preussisch-Eylau (Clash of Arms, 1990) : jeu en anglais de complexité élevée. Un hexagone = 120 mètres, un tour = 20 minutes, échelle de base = bataillon, 1 000 pions.

La Bataille de Friedland (Azure Wish Editions, 1996) : jeu en français de complexité moyenne. Un hexagone = 250 mètres, un tour = 30 minutes, échelle de base = régiment, 500 pions.

Friedland (Games USA, 1995) : jeu en anglais de complexité moyenne. Zones de taille variables (pas d'hexagone), un tour = 1 heure, échelle de base = division, 380 pions.

Jena! (Clash of Arms, 1996, version française ***Iéna*** par Tilsit Editions 1997) : jeu en français de complexité moyenne. Un hexagone = 1 kilomètre, un tour = 2 heures, échelle de base = division, 420 pions.

1807 : The Eagles Turn East (Clash of Arms, 1994) : jeu en anglais de complexité moyenne à élevée. Un hexagone = 3,2 km, un tour = 2 jours, échelle de base = corps d'armée, 420 pions.

War and Peace (Avalon Hill, 1980) : jeu en anglais de faible complexité. Un hexagone = 65 kilomètres, un tour = 1 mois, échelle de base = corps d'armée, 1 000 pions.

L'INCERTITUDE SUR L'ENNEMI ET SES INTENTIONS

Un des problèmes principaux du jeux d'histoire est de parvenir à simuler correctement l'incertitude que connaissaient historiquement les protagonistes sur leurs forces et intentions respectives. Non seulement les joueurs connaissent « à l'avance » l'issue historique des batailles et des campagnes ainsi que les « bonnes » stratégies ou tactiques (celles qui ont réussies historiquement), mais ils voient en plus, d'un seul coup d'œil, l'ensemble des pions présents sur la carte (avec leurs caractéristiques !) [1].

Il faut également prendre conscience de l'importance de ce phénomène suivant les échelles. En effet, au niveau tactique, les deux armées étant rangées face à face, elles ont historiquement les moyens de s'observer et de savoir à quoi s'attendre. A l'opposé, au niveau opérationnel, les campagnes se déroulait dans le flou le plus total. Ainsi, jusqu'à l'engagement de la bataille d'Iéna, Napoléon croyait avoir à faire à l'armée de Brunswick et non à celle de Hohenlohe ! Tous les concepteurs des jeux évoqués dans cet article ont essayé, avec plus ou moins de succès, de recréer un part d'incertitude.

La solution adoptée dans *La Bataille de Friedland* (AWE) a le mérite d'être simple, réaliste et efficace. Elle est basée sur le fait qu'au moment où la bataille s'engage, les deux généraux ne connaissent pas l'état des réserves adverses (cachées à l'arrière). Le système de jeu prévoit pour le refléter que chaque joueur puisse placer deux unités par corps, plus une pour l'armée, en réserve et les masquer par un marqueur. Les joueurs disposent en plus de pions leurres pour faire croire à l'adversaire l'existence de réserves fictives. Le système de *Friedland* (Game USA), n'est pas mal non plus. L'échelle (grand-tactique) fait qu'il y a peu de pions sur la carte (un par division). Un règle optionnelle prévoit de placer l'ensemble des pions sur leur face verso, sur laquelle ne figure que l'indication de nationalité et de pas de pertes encore disponibles. Les pions ne sont retournés que lorsqu'ils se trouvent à deux zones de l'ennemi et en ligne de vue. Les pions chefs ne sont retournés qu'au contact. Des pions leurres sont également disponibles pour brouiller un peu plus les cartes. Pour la *Bataille de Preussisch-Eylau*, le système est également simple, à défaut d'être pratique : effectifs et capacité de mouvement (recto du pion) sont visibles par l'adversaire, par contre, puissance et portée de tir, valeur de mêlée et niveau moral (verso du pion) restent inconnus jusqu'au premier engagement du bataillon en question.

Les choses se compliquent avec des jeux comme *Jena!* ou *1807*. Edités tous deux par Clash of Arms, leur approche du problème est assez proche. Le principe de base est de jouer également avec les pions retournés, l'adversaire ne voyant ainsi que des symboles anonymes se déplacer sur la carte. Cela oblige les deux joueurs, surtout pour *1807*, à garder secret toute la partie gestion des effectifs sur les aides de jeux. A la vue de leur taille, cela n'est pas vraiment simple ! De plus, autant à l'échelle tactique ou grand-tactique, la manipulation de pions cachés est réaliste (les généraux voient arriver des bataillons sans les identifier), autant à l'échelle opérationnelle, le fait que l'adversaire voit avancer des unités, mêmes non identifiées, à plusieurs dizaines de kilomètres de distance, n'est pas très crédible. Le renseignement sur les manœuvres adverses existait bel et bien mais il est en tout état de cause impossible, avec le système des pions déployés faces cachés, de recréer des surprises stratégiques de l'ampleur de celle que Napoléon réservait à ses ennemis...

Mis à part l'informatique — qui offre, il faut bien le dire, des perspectives nouvelles dans ce domaine —, la seule solution pour recréer efficacement le « brouillard de la guerre » avec des jeux sur carte opérationnels ou grand opérationnels réside dans le jeu par correspondance, ou par le biais d'un arbitre manipulant en secret les pions en fonction des ordres qui lui sont transmis. On préservera ainsi intégralement l'incertitude permanente dans laquelle se trouvaient les généraux de l'époque. ❐

1. Sans trop développer, on peut également évoquer le problème des conditions de victoire. En réalité, en guerre, les objectifs de chaque camp sont subjectifs, variables dans le temps... et la plupart du temps inconnus de l'adversaire. Rares sont les jeux qui permettent aux joueurs de définir secrètement leurs propres conditions de victoire !

pagnes qu'il a été le plus innovant : longues marches forcées l'amenant jusque sur les arrières de l'ennemi, avances en « bataillon carré » (répartition de l'armée en quatre groupes se soutenant mutuellement et formant à tour de rôle avant-garde, réserves ou arrière-garde, en fonction du cours des événements) ou encore poursuites de l'ennemi jusqu'à l'anéantissement de ses forces.

On peut donc raisonnablement penser que les simulations de l'échelle de *Jena!* ou de *1807* présentent le plus grand nombre d'intérêts. Il est vrai qu'elles ont un style réellement hors du commun (seuls les jeux à la même échelle sur la guerre de Sécession s'en rapprochent). Les règles mises au point par Kevin Zucker sont parfaitement réalistes, notamment pour ce qui est des problèmes d'initiative des différents chefs de corps (le général en chef ne peut gérer tous les mouvements lui-même et les actions laissées à l'initiative des subordonnées s'avèrent souvent très aléatoires). De même les aspects logistiques sont également traités de façon passionnante : constitution de dépôts, mise en place de lignes de ravitaillement, acheminement des renforts (régiments de marche) ou récupération des traînards ou des blessés (hôpitaux de campagnes).

C'est à l'échelle grand-opérationnelle (*1807*) que le joueur prendra le plus de plaisir à bâtir son plan de campagne et à manœuvrer l'ennemi, à la réserve prêt de la difficulté de masquer ses intentions (voir encadré). Par contre, dans ces deux jeux d'histoire, le traitement des batailles est assez pauvre et laisse peu de choix aux adversaires (accepter le combat ou l'esquiver...). *Jena!*, avec un pion par division et une échelle un peu plus fine (un hex. pour 1 km) ouvre cependant de meilleurs horizons à la résolution des combats. Les deux jeux, bien que prenant beaucoup de place (trois grandes cartes à assembler chacun), présentent l'avantage d'être facilement installés et rangés (quelques dizaines de pions sur la carte seulement).

Les jeux tactiques de notre échantillon sont *a priori* beaucoup plus « classiques ». Leurs mérites sont cependant assez divers. *La Bataille de Preussisch-Eylau* représente l'archétype du jeu d'histoire des années 1980. Ultra-précis, le mécanisme de jeu devient très lourd dans sa volonté de simuler la bataille napoléonienne à l'échelle du bataillon. Avec plusieurs centaines de pions sur la carte et la majorité des informations inscrites au dos de ceux-ci, la partie nécessite beaucoup de doigté, au premier sens du mot... Jouer la bataille d'Eylau dans son ensemble est un véritable tour de force qui prendra à coup sûr plusieurs week-ends ! Cette échelle très fine a le mérite cependant de permettre la parfaite compréhension des mécanismes d'une bataille napoléonienne car elle s'articule sur l'échelon tactique de base de l'époque : le bataillon. La complexité qui en découle retire cependant beaucoup de plaisir au jeu. Les passionnés attendent d'ailleurs avec impatience la version 4.0 des règles de la série *La Bataille*, qui devrait rajeunir ce système vieillissant.

Quant aux deux *Friedland*, l'un purement tactique et l'autre grand-tactique, ils offrent aux joueurs un bien meilleur compromis. Ces deux simulations sont en effet celles qui présentent le meilleur rapport facilité/intérêt/temps de jeu. Leur cartes sont de taille raisonnable et il suffit d'une après-midi pour pouvoir mener la bataille à son terme. Le *Friedland* de Games USA brille avant tout par son originalité (carte sans hexagone, règles de commandement) et sa priorité à la facilité de jouer, sans sacrifier à l'Histoire. Les parties sont vives, amusantes et les règles (en anglais) particulièrement claires. Cependant, l'échelle grand-tactique limite notablement les possibilités offertes aux joueurs. La carte est vite saturée de divisions engagées faces à face et l'attrition l'emporte souvent sur la manœuvre. Par contre, *La Bataille de Friedland* (AWE), en gérant l'affrontement au niveau du régiment, trouve un juste milieu entre la démesure des simulations tactiques de Clash of Arms et les côtés parfois trop simplistes du jeu Games USA. On y retrouve tous les ingrédients d'une vrai simulation tactique : formations de combat, système d'ordres et de commandement, traitement différent du feu et du choc. Ces éléments, forcement réduits à leur plus strict minimum à l'échelle grand-tactique, font l'intérêt et la finesse de ce jeu français, sans le faire sombrer dans trop de complexité (la partie ne compte que dix tours). Seule l'échelle de la brigade, choisie par Richard Berg pour sa série napoléonienne chez GMT, offre les mêmes avantages pour le joueur.

Enfin, pour terminer, l'échelle stratégique d'un jeu comme *War and Peace* produit de son côté des simulations bien plus contrastées. Tant que l'on reste centré sur les aspects militaires, le jeu est, à cette échelle, relativement simple et facile à mettre en œuvre. Mais l'intérêt en retour n'est pas exceptionnel. On ne retrouve pas à ce niveau les sensations fortes de l'échelle opérationnelle : l'importance des structures de commandement ou l'organisation même des armées étant complètement gommée lorsqu'un tour de jeu représente un mois de temps réel. En clair, les parties sont simples et fluides mais l'intérêt bien plus faible. L'exact contraire de *La Bataille de Preussisch-Eylau*, à l'autre extrémité de l'échelle, en somme !

Trop de variétés ?

Alors que pour d'autres époques historiques, de véritables monuments ludiques se sont imposés comme standards incontournables, avec des magazines ou des compétitions qui leurs sont entièrement consacrés (*ASL* pour la Seconde Guerre mondiale, *SPQR* pour l'Antiquité), le jeu d'histoire napoléonien s'éparpille dans la plus grande des diversités d'échelles et d'éditeurs. Les séries tactiques (Ed Wimble) et opérationnelles (Kevin Zucker) de Clash of Arms vieillissant, les nouveaux jeux à succès sont le fruit, à toutes les échelles, d'initiatives tout aussi isolées que réussies (Games USA ou Azure Wish). Il n'en reste pas moins que les éditeurs de nombreux pays s'intéressent aux campagnes et batailles de Napoléon (on peut citer Simtac en Espagne). De notre panorama, il ressort que les simulations tactiques ou grand-tactiques sont les plus jouables, et que ce sont probablement celles qui ont le plus d'opportunité de développement, y compris sur d'autres supports (CD-Rom surtout, avec par exemple la série *Battleground*). Quant aux jeux opérationnels, même s'ils offrent les plus belles sensations, leur pratique semble devoir rester l'apanage de cercles plus restreints. ❐

Tous nos remerciements à Marc Brandsma pour ses conseils sur la série *La Bataille*.

SPQR

«Premier Consul, prenez la tête de nos légions et montrez au monde la force de l'Empire !»

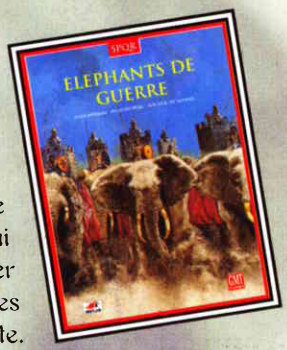
Avec S.P.Q.R., vous pourrez diriger l'une des plus grandes armées de l'antiquité face à ses ennemis héréditaires.

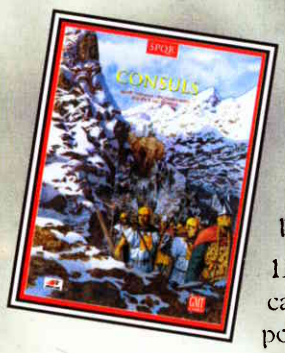
S.P.Q.R. : le jeu développe développe cinq grandes batailles qui firent de Rome une puissance impériale. Ces batailles opposent les légions aux Carthaginois, Macédoniens et à l'armée mercenaire de Pyrrhus, roi d'Epire. Vous combattrez à Cynocéphale, Cannes, Zama, Bagradas et Beneventum.

La boite comprend les règles, trois planches de pions, quatre cartes permettant de simuler les différentes batailles. Cette simulation vous permettra de découvrir l'art de la guerre antique et d'égaler Scipio et Hannibal.

Eléphant de Guerre : ce supplément reprend deux nouvelles batailles capitales, Raphia et Magnésie.

Il comprend une planche de pions supplémentaire qui s'avèrera nécessaire pour jouer les conflits des extensions éditées par la suite.





Consuls : ce second supplément décrit les batailles de la Trébie et du Metaure mettant en scène les armées d'invasion d'Hannibal après leur passage à travers les Alpes.

Le livret contient deux grandes cartes et des règles spécifiques pour appréhender ces scénarios.

La saga continue avec «Les Victoires de Pirrhus».

Le roi d'Epire se lance à la conquête de la jeune république romaine. De cette tentative, deux grandes batailles furent retenues : Heraclea et Ausculum. L'extension contiendra deux grandes cartes représentant les lieux des conflits ainsi que des règles appropriées. Elle sera disponible très prochainement.

GRAND TOURNOI Open 97

l'AJH/ ACPW organise les 5 et 6 avril 1997 à l'université de Paris IX Dauphine un grand tournoi open sur S.P.Q.R. Pour toute information et inscription, écrivez à :

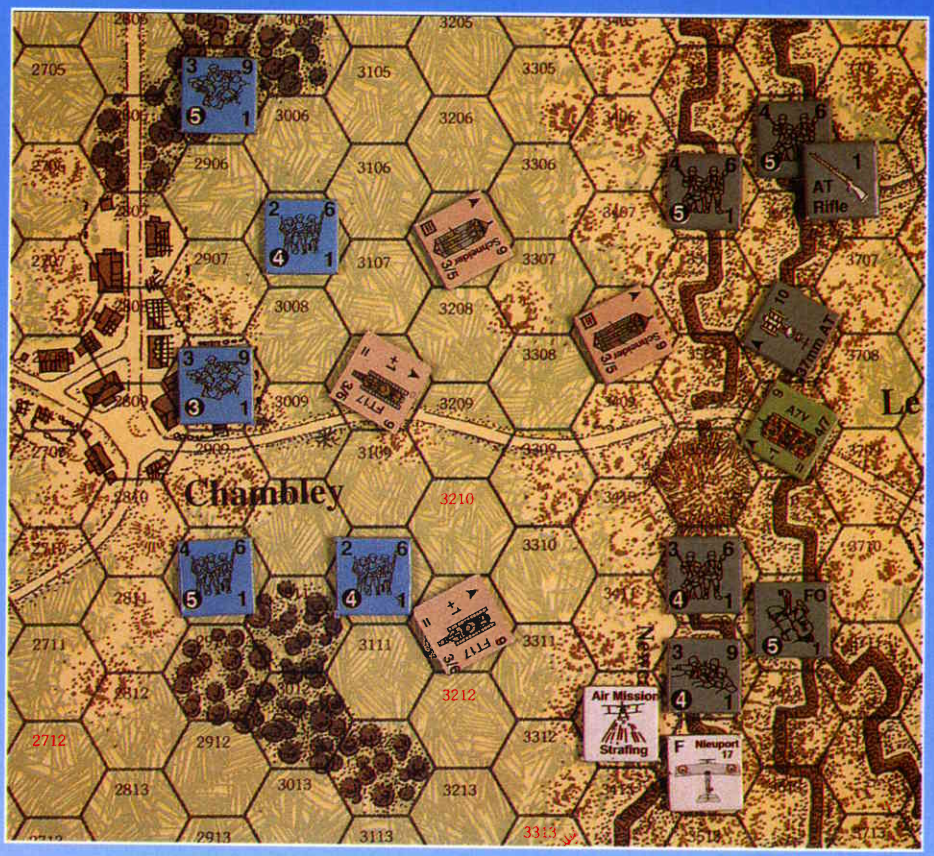
Thierry Drezen AJH/ACPW 91 rue J.P.Bourquard 78500 Sartrouville

Email: magic@ajhacpw

ORIFLAM

SEUL jeu tactique sur la Première Guerre mondiale, *Landships!* propose, à travers un système de jeu simple et clair, de découvrir les terribles engagements de la Grande Guerre, des charges à la baïonnette de l'été 1914 aux attaques des lourds « cuirassés terrestres ».

Par Luc OLIVIER
Avec la collaboration d'Arnaud Bouis



Quelque part sur le front de l'Ouest... Une force blindée française, composée de FT-17 et de Schneider, part à l'assaut des tranchées ennemies, également soumises à des attaques aériennes intensives.

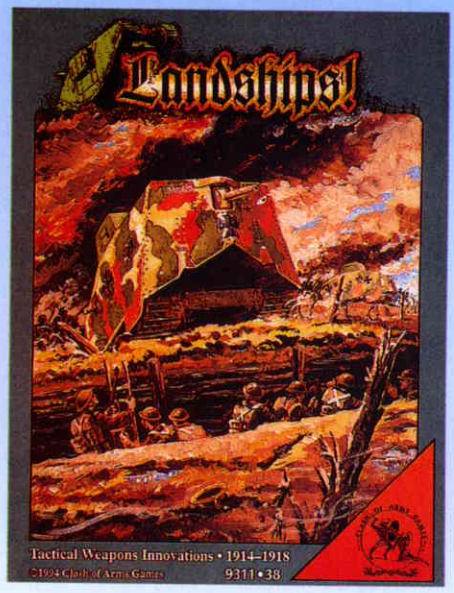
LANDSHIPS!

Dans l'enfer des tranchées

Guerre statique, guerre terrible où les hommes sont inutilement sacrifiés dans des assauts futiles... Les combats de la Première Guerre apparaissent bien peu exaltants, et surtout sans grand intérêt pour une simulation tactique. Partir à l'assaut d'une ligne de tranchées protégée par des barbelés et défendue par des nids de mitrailleuses n'est certes pas un exercice facile et réjouissant pour l'attaquant ! Pourtant, comme le montre *Landships!*, édité par Clash of Arms, de nombreuses options dynamiques sont offertes, surtout avec l'apparition des chars, véritables « cuirassés terrestres » comme l'indique le titre du jeu.

Landships! se veut un système complet et évolutif pour la Première Guerre, comme *ASL* l'est pour la Seconde (en bien moins ambitieux tout de même). Le jeu comprend ainsi huit cartes compatibles entre elles, finement dessinées dans les tons pastels et représentant des lieux de combats typiques de l'époque. Une vingtaine de scénarios sont proposés, ce qui permet de bien examiner les possibilités du système et de découvrir tous les fronts, en Europe et au Proche-Orient, à travers des situations variées. Les scénarios sont nombreux, diversifiés et rapides, mais rarement équilibrés [1].

Les pions représentent tous les types de troupes et matériels ayant combattu au cours de la période : infanterie de différentes qualités, groupe de mitrailleuses, cavalerie, armes antichars, canons, ainsi que les véhicules — chars, automitrailleuses et camions — et



les aéronefs. Blindés et aéronefs sont présentés vue d'en haut, avec leur camouflage.

Les règles sont relativement claires et simples pour un jeu tactique, on est très loin de la complexité et du degré de précision atteint dans *ASL*. La séquence de jeu est néanmoins très détaillée : elle débute par les barrages d'artillerie, suivis des déplacements de blindés et des tirs antichars; l'infanterie bouge ensuite deux fois, avec une phase de tir entre les deux mouvements, en commençant par les feux défensifs, suivis d'un corps à corps et du tir offensif. Cette séquence de jeu met en valeur les blindés, qui peuvent se positionner correctement avant les tirs, et elle illustre également la pénible progression de l'infanterie et l'efficacité de la défense face à l'attaque.

Les tirs sont traités simplement : chaque unité — infanterie, canon ou char — possède une capacité de tir qui, suivant le résultat d'un dé, permet de réaliser un coup au but sur la table de tir. Chaque coup au but provoque un test de moral : si l'unité le rate, elle est éliminée, si elle le réussit, elle est quand même clouée au sol. Le corps à corps est provoqué par des troupes assaillantes qui viennent occuper l'hexagone du défenseur, le combat se poursuivant à travers les tours jusqu'à ce que l'un des deux camps soit anéanti (de nouvelles troupes peuvent renforcer l'attaque chaque tour).

L'infanterie à l'assaut

Les caractéristiques de jeu des unités de *Landships!* recréent bien la difficulté des combats dans l'univers des tranchées. Commençons par la reine des batailles : l'infanterie. Chaque pion d'infanterie présente quatre caractéristiques :

– une puissance de tir, variable selon la qualité des troupes;

– une portée de tir, assez importante mais souvent limitée par les règles d'observation. Troupes amies et éléments de terrain bloquent la vue et la visibilité dépend du terrain occupé par l'ennemi (par exemple un ennemi dans une tranchée ne peut être vu qu'à deux hex.).

– une valeur de moral, de 2 à 5, chiffre à réaliser au dé lors des tests de moral;

– enfin, un potentiel de mouvement très réduit, un point, qui montre bien le côté statique de l'assaut d'infanterie. Ce potentiel peut cependant être utilisé deux fois par tour et il est doublé dans les lignes de tranchées et les routes, ce qui favorise l'action des réserves rejoignant les secteurs menacés. Il reste cependant très faible.

1. De plus, des scénarios et matériels nouveaux sont proposés dans le magazine *Art of War* de Clash of Arms et un fanzine américain, *A7V*, est entièrement consacré à ce jeu (voir encadré), avec par exemple des articles sur l'utilisation des trains blindés.

REGLES ADDITIONNELLES

Landships! est un jeu tactique visiblement inspiré par le système de *Squad Leader*. Il n'en a pas adopté la complexité et la masse de règles, et de nombreuses simplifications et approximations sont facilement relevées lors de chaque scénario. Des errata et compléments de règles sont proposés dans *Art of War* (petite revue de Clash of Arms) et surtout dans *A7V*, fanzine édité par Perry Moore. Enfin, un article d'un français, Arnaud Bouis, paru dans *Paper Wars* n° 18 de décembre 1994, proposait une série de modifications. Inspirés à la fois par ces lectures et la pratique assidue du jeu, voici quelques propositions pour améliorer les règles.

● Réorganisation des unités

Au lieu de réorganiser automatiquement les pions « cloués », le joueur tire un dé sur la table pour chaque pile d'unités « clouées » :

1-3 : toutes les unités de l'hex. sont réorganisées.
4-5 : toutes les unités de l'hex. restent « clouées ».
6 : toutes les unités de l'hex. restent « clouées » ou (si la règle est utilisée) testent sur la table d'héroïsme.

● Héroïsme des troupes

Pour pimenter le jeu à la façon de la « fureur du combat » (Heat of the battle) d'*ASL*, utilisez la table suivante en conjonction avec celle de la règle précédente. Le résultat s'applique à chaque unité :

Dé	Résultat
1	Chargez !
2	Aguerrissement
3	Démoralisation
4	Retraite
5	Panique
6	Capitulation

Chargez ! : l'unité est réorganisée et elle doit foncer sur l'ennemi le plus proche pour l'engager en corps à corps. Si elle survit, elle redevient normale.

Aguerrissement : l'unité est réorganisée et remplacée par son équivalent augmenté, si cela est possible, d'un niveau de moral.

Démoralisation : comme au dessus mais le moral et la qualité sont diminués de un.

Retraite : l'unité reste clouée et recule de deux hexagones.

Panique : l'unité est réorganisée mais doit courir vers le bord de carte ami le plus proche (en points de mouvement) sans tirer, jusqu'à être hors de portée de tirs directs ennemis.

Capitulation : si un ennemi est dans les cinq hex., l'unité est retirée du jeu, sinon elle est réorganisée.

● Artillerie

Les canons d'une même batterie n'agissaient jamais de façon aussi indépendante que le jeu le permet. La règle suivante est plus historique.

Pour tirer en tir indirect, les canons ART doivent être groupés par trois dans le même hex. De tels groupes (appelés batteries) doivent être déclarés avant le début du jeu. Il peut y avoir plus d'une batterie par hex. Durant la phase de tirs de barrage, tous les canons doivent faire feu sur la même cible et avec le même type de tir. Les canons AC ne sont pas soumis à cette règle.

● Observateurs d'artillerie

Pour éviter tout problème avec les observateurs d'artillerie, utilisez les règles suivantes :

– un observateur ne bloque pas la vue pour l'observation ou le tir;

– un observateur peut être caché sur la carte en notant son emplacement sur une feuille. Il est révélé s'il bouge ou se trouve à portée d'observation d'un ennemi.

● Simultanéité du tir antichars

D'après la règle, le tir antichars se déroule immédiatement après le mouvement des blindés, qui peuvent ainsi traverser la ligne de mire d'une arme AC durant leur mouvement, puis se retrouver hors de vue ou de portée de tir, « esquivant » ainsi le tir ennemi. Pour éviter cela, le tir AC peut s'effectuer durant le déplacement blindé, avec les même contraintes que dans la règle. Comme il y a généralement peu d'armes AC, le décompte est facile, sinon utilisez des pions inutiles pour marquer les armes ayant tiré et le nombre de tirs (par exemple avec des fumigènes). ❐

***A7V** : Perry Moore, 2136 Riesling, Santa Rosa, CA 95401 USA. $20 les quatre numéros.*

Le dos du pion montre l'unité clouée par le feu ennemi : tirs et mouvements sont interdits jusqu'à ce que l'unité se rallie. Le ralliement est réalisé automatiquement, soit à la fin de son tour, soit au début du tour ennemi.

Présente dans tous les scénarios, l'infanterie est rarement seule. L'unique cas est le scénario d'introduction qui présente un assaut allemand en Argonne en 1915 (mené par le capitaine Erwin Rommel). En jouant ce scénario, on s'aperçoit très vite de l'absurdité d'un simple assaut d'infanterie et du manque d'intérêt de simuler une telle action. Tout d'abord, les troupes progressent très lentement et les objectifs sont situés loin derrière le front. Ensuite, les mitrailleuses sont très puissantes, surtout en défense lorsque l'attaquant n'est pas abrité : elles bénéficient de bonus au dé et diminuent le moral de la cible. Côté attaquant, il peut sembler intéressant d'empiler des troupes pour améliorer tirs et corps à corps mais le risque est grand de voir toute la pile clouée ou détruite par un tir ennemi.

La cavalerie est également présente dans six scénario, dont cinq se déroulant au Proche-Orient. Son efficacité est totalement nulle pour la guerre de tranchée et à peine meilleure en plein désert face à des mitrailleuses... Enfin, vers la fin de la guerre, apparaissent les « Stosstruppen », troupes d'assaut entraînées pour renouveler le combat d'infanterie avec des tactiques plus efficaces, basées sur de petits groupes bien coordonnées et appuyés par quelques armes de soutien. Malheureusement, ce type d'unités, pourtant présentes chez tous les belligérants, ne sont proposées qu'en règle optionnelle pour l'Allemand et ne font pas le poids face aux chars [2].

L'artillerie et l'aviation

L'artillerie n'est que sommairement traitée dans *Landships!*. En effet, toute son efficacité réside dans les titanesques barrages qui précédent les batailles, mais une fois l'action engagée, son utilisation sur la ligne d'attaque est plutôt réduite, par manque de flexibilité. Pour obtenir un appui d'artillerie, il faut disposer d'un observateur qui devra réussir successivement un test de communication, puis une autorisation de tir, puis un jet de dérive avant de résoudre le tir sur une table où les chances de destruction ne sont jamais garanties, même avec une forte puissance de feu. Les chances d'obtention du barrage sont plus élevées sur des objectifs repérés de longue date, comme la première ligne de tranchées ennemies ou la rangée d'hex. devant ses propres lignes.

Pour sa part, l'aviation est très efficace pour l'observation d'artillerie, c'est même souvent son rôle principal. Elle peut également mitrailler ou bombarder les lignes ennemies mais l'effet est souvent anecdotique. Par ailleurs, l'emploi des gaz est également simulé : un bombardement à gaz paralyse ainsi l'ennemi dans les trois hex. autour du point de chute durant deux tours. Comme les troupes amies (dans le jeu en tout cas) ne subissent pas les effets du gaz, cela facilite l'approche et la percée, mais ne modifie pas la lenteur d'exploitation.

2. A ce titre, nous encourageons nos lecteurs à aller voir le magnifique film de Bertrand Tavernier, *Capitaine Conan*, qui montre l'action des corps francs, les troupes d'assaut françaises.

L'action des chars

Employé pour la première fois par les Britanniques en septembre 1916, le char est la réponse tactique principale au problème des tranchées. Il permet à la fois de résister au feu ennemi et de détruire la défense grâce aux canons et mitrailleuses embarquées. Monstre d'acier bruyant, mortel et apparemment invulnérable qui écrase tout sur son passage, le char a également un fort impact psychologique.

Quasiment tous les modèles de chars du conflit sont présents dans le jeu, avec des caractéristiques communes : lents et handicapés dans les terrains bouleversés, dotés d'un mouvement plus ou moins aléatoire, vulnérables aux mitrailleuses... On trouve ainsi les tanks anglais Mark I, II, IV et V — versions mâle et femelle —, les chars français Saint-Chamond, Schneider et FT 17, les blindés allemands A7V et diverses automitrailleuses. Au total, le jeu met en scène 27 modèles de chars différents, dont plusieurs prototypes de fin de guerre.

Tactiquement, le char facilite grandement la capture et le nettoyage des premières lignes ennemies, il dispose d'une énorme puissance de feu — qui sera valablement groupée en empilant les pions de blindés — et craint peu l'infanterie ennemie. Malheureusement, il est loin d'être invulnérable. Il est d'abord sujet à de terribles pannes, aggravées par le terrain et le manque de robustesse de certains modèles. Ainsi, à chaque mouvement, un char a 10 % de chance de tomber en panne, soit temporairement, soit définitivement. Surtout, les armes antichars sont loin d'être inefficaces : canons et fusils AC, lance-flammes, voire mitrailleuses pour les premiers modèles. Les canons en tir direct sont les plus dangereux et les chars ciblés seront rapidement éliminés.

Entre les pannes et les armes antichars, peu de chars terminent les parties intacts, mais leur redoutable armement et leur invulnérabilité face à l'infanterie suffissent souvent pour éliminer la défense. Le jeu des deux camps est intéressant et le système permet de se rendre réellement compte du bond technologique et tactique introduit par les chars : il permet facilement et à faible coût de rompre le dispositif ennemi.

Conçu par Perry Moore au départ comme un petit jeu d'amateur, *Landships!* a été repris par Clash of Arms aussi bien graphiquement que techniquement. Malheureusement, ses origines pèsent encore sur la qualité de la simulation. Les règles sont souvent beaucoup trop sommaires et, dans le cas de l'infanterie en particulier avec l'absence de règles de commandement ou d'organisation, rendent mal l'énorme évolution des doctrines et des conditions d'emploi sur quatre ans de guerre. En fait, seule l'action des chars fait l'objet d'une attention particulière. Malgré ces critiques, *Landships!* a le mérite d'offrir un éclairage original sur un conflit par ailleurs trop peu traité, avec une grande facilité d'accès. ❐

LANDSHIPS !

Jeu en anglais de faible complexité, édité par Clash of Arms en 1994. Jeu en solitaire facile. Echelle du jeu : niveau tactique. Un pion représente une section, un véhicule ou un canon, un hex. vaut 100 mètres et un tour 5 mn.

Qualités : simple et plaisant, thème original, nombreux scénarios.

Défauts : règles souvent un peu simplistes nécessitant des interprétations ou corrections.

SCENARIO ASL/VV 9

NO HAN PASADO !

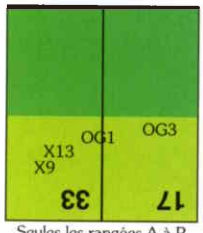
CASA DEL COBO, ESPAGNE, le 11 mars 1937

Début mars 1937, après que deux offensives aient échoué, les nationalistes lancent une ultime opération pour encercler Madrid. Mais les forces de Franco, épuisées, ne peuvent fournir un appui conséquent et c'est le corps expéditionnaire de Mussolini, le CTV (Corpo di Truppi Volontare), qui passe à l'attaque. Le 8 mars, malgré la pluie et la neige, les Italiens percent les lignes républicainnes et avancent rapidement le long de la route reliant Madrid à la frontière française. Les défenseurs se replient en bon ordre. En fin d'après-midi arrive en renfort la XI[e] brigade internationale avec les bataillons Commune de Paris, Thaelmann et Edgar André (les deux derniers composés en partie de volontaires antifascistes allemands). Les 9 et 10 mars, les républicains livrent des combats acharnés et ralentissent l'avance ennemie. Le lendemain, les fascistes arrivent devant Trijueque. Face à eux, la XI[e] brigade est en position de part et d'autre de la route de France près de la Casa del Cobo.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur italien gagne dès qu'il a sorti ≥ 12 VP d'infanterie (les prisonniers **comptent** dans les VP) par le bord sud.

PLACEMENT DES CARTES



Seules les rangées A à P sont jouables

BALANCE

★ Le joueur italien doit sortir ≥ 15 VP.

HHH Le joueur italien doit sortir ≥ 9 VP.

★ Les internationaux se placent en premier

HHH Les Italiens se déplacent en premier

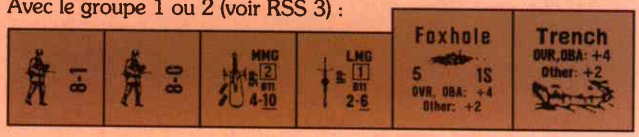
1	HHH 2	3	4	5 ★	6	7	FIN

Eléments du bataillon Edgar André [ELR : 3] se placent sur la carte 33 dans les hex. de coordonnée 10 et sur la carte 17 dans les hexes de coordonnée ≤ 5 entre les rangées indiquées ci-dessous {SAN : 4}.

Groupe 1 entre les rangées H et J incluses :

2 4 6

Avec le groupe 1 ou 2 (voir RSS 3) :

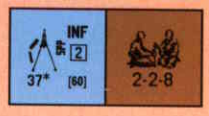


2 8 3

Groupe 2 entre les rangées E et G incluses :

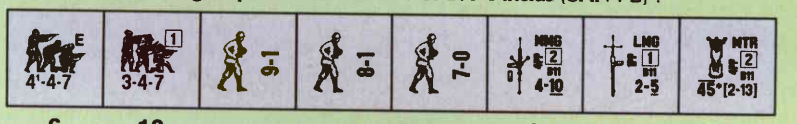
4

Se place HIP au sud de J inclus :



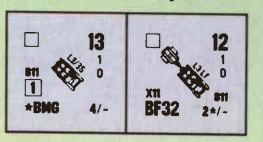
Char de la 1ª Brigada Blindada entre au tour 5 par le bord sud de la carte 33 :

Eléments de la 824ª Bandera Canicia Nere « Tambien » [ELR : 3] se placent sur la rangée qui s'étend de 33P6 et 17P4 inclus {SAN : 2} :



6 10 2 3 2

Eléments de la 3ª compagnia di carri leggeri entrent au tour 2 par 33P2 :



2 2

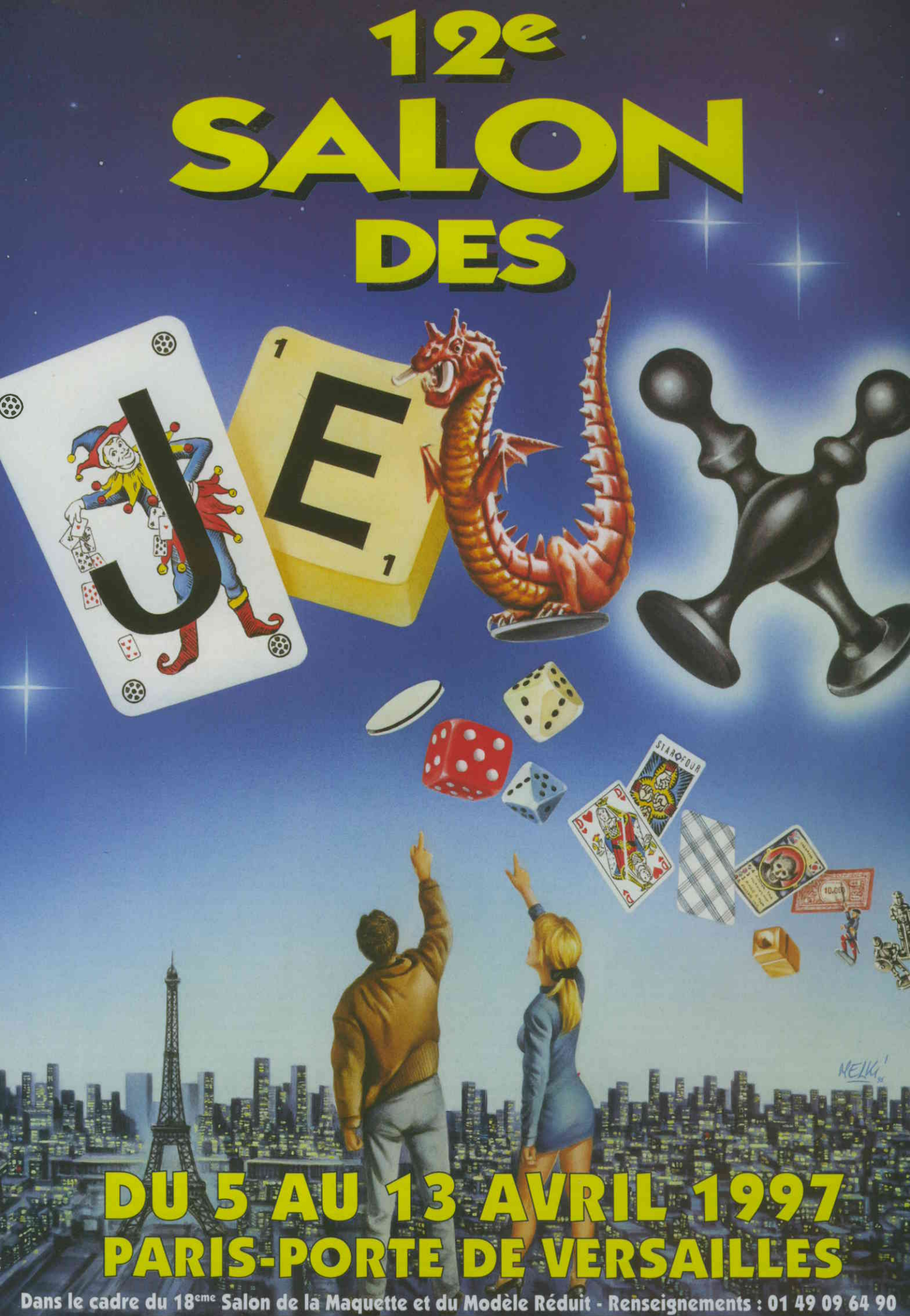
Conception du scénario : Philippe Naud

REGLES SPECIFIQUES

1. Les conditions météo sont *Wet* et le temps est *couvert (Overcast)*, sans vent au début. Placer les Overlays OG1 en 33L10, OG3 en 17N7-O7, X13 en 33K7-L6 et X9 en 33I5.
2. Les internationaux sont représentés par des pions russes mais n'ont pas de distinctions de nationalité (A25.) i.e. ils se comportent comme des Allemands sauf pour A25.22-.223 (commissaire politique). Leur Moral est souligné et ils utilisent tous les AFV/SW de leur OB sans pénalité. Les unités internationales en Concealement Terrain commence le scénario sous un « ? ».
3. ≥ 1 SMC et ≥ 1 MG internationale doit se placer avec le groupe 2.
4. Seule la route 33P2-L4-L5-A5 est pavée.
5. Le terrain est boueux. Toutes les unités dépensent 1/2 MF ou 1 MP supplémentaire par hexside de terrain découvert, sauf si elles entrent dans du terrain non découvert dans cet hex. Le terrain découvert est défini par E3.65.

EPILOGUE

La Bandera Tambien de la division Penne Nere attaque le petit bois où se sont retranchés les internationaux du bataillon Edgar André. Malgré leur élan, les « légionnaires » (mélange de soldats de métier, de fascistes convaincus et de chômeurs attirés par la solde et la soupe) sont arrêtés par le feu des mitrailleuses Maxim. Ils font appel à leurs blindés qui, gênés par le terrain boueux, progressent difficilement. Cependant, les lance-flammes des tankettes font des ravages parmi les défenseurs. Ces derniers ripostent avec leurs armes automatiques et un canon de 37 mm, incendiant plusieurs blindés italiens. Malgré des pertes terribles (plus de 300 hommes sur 500), les internationaux tiennent toujours, empêchant les « légionnaires » de Mussolini de percer. C'est sous la protection d'un char T-26 que les survivants du bataillon Edgar André se replient. Pour cette fois, les combattants nationalistes ne passeront pas.


12e
SALON
DES
JEUX
DU 5 AU 13 AVRIL 1997
PARIS-PORTE DE VERSAILLES
Dans le cadre du 18eme Salon de la Maquette et du Modèle Réduit - Renseignements : 01 49 09 64 90

1870 : AUTOPSIE D'UNE DEFAITE

VÉRITABLE traumatisme en son temps, la guerre franco-allemande est aujourd'hui oubliée, occultée par les deux derniers conflits mondiaux. *VaeVictis* vous propose de comprendre pourquoi les armées impériales, puis républicaines, furent vaincues en l'espace de quelques mois par celles de l'Allemagne unifiée.

Par Jean-Philippe IMBACH

La guerre de 1870 se déclenche suite à une crise extrêmement brève, puisque une vingtaine de jours suffisent à passer d'un état de paix à la guerre. Le point de départ est une nouvelle candidature d'un prince Hohenzollern, d'origine prussienne, au trône vacant d'Espagne (2 juillet). Devant la levée de bouclier que provoque en France le risque d'encerclement du pays par des dynasties d'obédience allemande, Guillaume de Prusse intervient personnellement pour stopper cette candidature. Le retrait allemand est connu le 12 juillet. Au lieu de se contenter de ce succès, le gouvernement français insiste pour obtenir une confirmation écrite et se place dans une situation où tout compromis est impossible sans perdre la face. Le roi de Prusse refuse poliment de se plier aux exigences françaises. Le chancelier Bismarck rédige alors la fameuse dépêche d'Ems, station thermale où Guillaume Ier se repose : l'entrevue entre le souverain et l'ambassadeur français y est décrite de manière partielle, laissant croire, intentionnellement, à un renvoi insultant de ce dernier (13 juillet).

L'effet est immédiat. Sous l'impulsion du parti de la guerre, prenant prétexte de la dépêche d'Ems, les crédits de guerre sont votés le 15 juillet et, le 19, la France déclare officiellement la guerre à la Prusse. Les principaux responsables du conflit sont les bonapartistes autoritaires, évincés des affaires depuis 1860, relayés par l'opinion publique des grandes villes, notamment Paris, « chauffée » par une presse nationaliste pour qui « *l'honneur de la France* » est en jeu face à « *l'insulte de la Prusse guerrière* ». La raison s'efface devant les passions. La guerre est perçue comme un moyen d'assurer le maintien de la dynastie des Bonaparte et il ne fait aucun doute que l'armée française va mener une guerre de mouvement sur le sol ennemi, comme au bon vieux temps, à l'époque de Napoléon Ier, oncle du souverain actuel.

Côté allemand, le but politique de Bismarck est atteint : dans un réflexe d'unité nationale, tant espérée par le chancelier, toute l'Allemagne du Nord, sous contrôle prussien depuis 1866, et tous les Etats du sud — Bavière, Bade, Wurtemberg et Hesse — se soudent autour de la Prusse pour faire face à l'agression française. L'Allemagne moderne est en train de naître.

La France isolée

Par contre, l'effet de cette crise sur l'opinion internationale est désastreux, du moins du point de vue français. La riposte de la France à la provocation allemande est jugée complètement disproportionnée et le coq gaulois apparaît plus arrogant et belliqueux que jamais. Une fois de plus, le nom de Bonaparte devient synonyme de guerre, de malheurs et d'instabilité en Europe. Léopold de Belgique qualifie ce conflit de « *guerre de pure ambition* ». Il est vrai que la France est inquiète de la montée en puissance de la Prusse et cherche à réaffirmer sa prééminence mise à mal par son échec cuisant au Mexique et par les succès récents des armes prussiennes, lors de la guerre des Duchés en 1864 (face au Danemark) et lors de la guerre de Bohème en 1866 (face à l'Autriche).

Bismarck s'assure de la neutralité bienveillante de la Grande-Bretagne en révélant les projets français d'annexion de la Belgique. Les Français ont en effet cherché à négocier leur non-intervention dans le conflit de 1866 contre un appui de la Prusse pour cette possible « rectification » des frontières.

Face à l'Autriche, le chancelier joue la carte russe, car Moscou et Vienne sont en froid suite aux positions autrichiennes dans les conflits russo-turcs. D'autre part, contrairement à la France où un fort courant de sympathie existe envers la Pologne, la Prusse a ouvertement soutenu la Russie lors de l'insurrection polonaise de 1863. De plus, la France est toujours perçue comme l'un des vainqueurs de la guerre de Crimée. La Russie promet donc de masser préventivement 300 000 hommes sur la frontière autrichienne pour calmer les possibles velléités du vaincu de 1866.

Quant à l'Italie, elle doit à Napoléon III son indépendance suite à la campagne de 1859, mais la victoire prussienne de Sadowa lui apporte la Vénétie, arrachée à l'Autriche. En outre, la question romaine envenime toujours les relations franco-italiennes : un corps expéditionnaire français, débarqué en 1867, protège Rome et les Etats temporels du Pape contre toute tentative d'annexion par la force.

Les Français ont commis une erreur de jugement sur l'attitude supposée des Etats de l'Allemagne du sud, qui se joignent sans hésiter à la Prusse, et sur les possibilités d'alliance avec des « neutres »... qui restent et resteront désespérément neutres. La première victoire allemande est donc une victoire diplomatique, brillamment remportée par Bismarck qui a réussi à isoler la France sur la scène internationale. Reste maintenant à la vaincre militairement.

LES CHEFS

Si Bismarck est la figure emblématique de la politique allemande, von Moltke, son grand rival, assure depuis 1857 les fonctions de chef d'état-major auprès de Guillaume Ier et est responsable, de fait, des affaires militaires. Sous son impulsion, l'armée prussienne se réforme en profondeur et devient une redoutable machine de guerre. Il n'est pas un meneur d'hommes ou un stratège exceptionnel, mais avant tout un professionnel, un technicien de la guerre, un bon organisateur qui prépare minutieusement ses campagnes.

La stratégie de Moltke s'inspire de celles de Napoléon et de Clausewitz et vise l'anéantissement de l'adversaire. La plus parfaite illustration reste la poursuite de l'armée de Châlons et sa destruction complète à Sedan, au terme d'une course poursuite risquée, deux armées allemandes s'enfonçant profondément en territoire ennemi sans assurer leurs arrières. Ensuite, Moltke s'adapte à une guerre totalement différente, à la fois guerre de siège — Paris, Metz et Strasbourg sont les principaux — et guerre de mouvement à la poursuite des armées républicaines qui renaissent sans cesse en province.

Les directives de Moltke sont transmises et exécutées efficacement et dans les délais les plus brefs grâce à un état-major de grande qualité. Les officiers le composant sont recrutés dans toutes les branches de l'armée, reçoivent une instruction sévère et poussée, tant pratique que théorique. Ils sont renvoyés régulièrement dans leur corps d'origine pour transmettre leur savoir et la pensée du « maître » et pour ne pas perdre le contact avec les réalités du terrain et de la troupe. Est-il besoin

Le 16 août 1870, à Rezonville, la 12e brigade Von Bredow, composée de trois régiments de cavalerie, charge le 6e corps français. Le général Forton jette alors la brigade Murat (1er et 9e dragons) contre le front de Prussiens et la brigade de Grammont (7e et 10e cuirassiers) contre leur flanc. Cette « *chevauchée de la mort* », qui brise et déroute l'ennemi, est sublimée ici dans un « *pêle-mêle vertigineux de chevaux* », d'où se détachent les coups de sabre meurtriers de quatre combattants.
Rezonville, d'Aimé Morot. Ce tableau est actuellement exposé dans la salle du conseil municipal d'une ville de Charente-Maritime, Bourcefranc-Le-Chapus. *(Photographie Jean-Louis Viau).*

de rappeler que les cours théoriques se déroulent en partie sous forme de jeu de guerre ou « kriegspiel »... l'ancêtre de notre jeu d'histoire actuel.

Bien formé, aguerri, l'officier allemand n'est pas un robot ou un automate qui attend passivement les instructions de ses supérieurs. Il fait preuve, à tous les niveaux de la hiérarchie, d'initiative et d'un véritable esprit offensif. Ainsi, les batailles des frontières, du 4 au 6 août, débutent chaque fois sur des initiatives personnelles et se gagnent grâce à la solidarité, avec des marches au canon pour prêter main forte à son voisin.

En comparaison, les officiers de l'armée française accumulent les fautes et les erreurs et sont bien loin de posséder les qualités énumérées chez leurs homologues allemands. L'état-major est un corps à part dont les membres forment au fil des années une caste déconnectée de la réalité du terrain. Le choix des généraux n'est pas seulement basé sur les compétences, mais aussi quelques fois sur des critères plus politiques. Le favoritisme n'est pas absent de quelques promotions et crée des jalousies. Les généraux attendent des ordres précis comme sous Napoléon, mais Napoléon III ne possède pas le génie, l'autorité et le charisme de son oncle. Parmi les généraux du Second Empire, il n'y a plus d'hommes de la trempe d'un Davout, d'un Lannes, d'un Suchet, capables de décisions heureuses quand les directives manquent.

Le corps des officiers est en bien piètre état. Certes, le courage physique ne manque pas et le nombre élevé d'officiers tués au feu le prouve, mais l'initiative fait cruellement défaut et l'esprit est même rétrograde, méfiant vis-à-vis des nouveautés technologiques. A part dans les armes savantes — artillerie, génie, marine, etc. —, les cours théoriques sont négligés et méprisés, d'autant plus qu'une bonne part des officiers sortent du rang et, même s'ils possèdent un grand sens du devoir, il leurs manque une instruction générale suffisante, une éducation en rapport avec les tâches qui leur incombent [1].

La défaillance du commandement français est telle que le mot « trahison » sera même utilisé au lendemain du conflit pour expliquer la défaite. Le terme est trop fort, sauf peut être pour Bazaine, et il faut mieux parler d'immobilisme coupable, d'inertie, de dangereuse confiance en soi, de vanité et tout simplement d'incompétence pour une bonne part des cadres de l'armée française, défauts que l'ardeur et le courage au feu ne compenseront pas.

LES HOMMES

L'armée allemande est basée sur une conscription stricte, sans passe-droits ! Le soldat passe trois ans dans l'armée active, puis quatre dans la réserve. Ensuite, il est versé cinq ans dans la Landwehr, puis treize dans la Landsturm. La Prusse possède ainsi de véritables « réserves instruites », puisque tous les hommes sont passés par l'armée d'active.

En cas de mobilisation, les réservistes rejoignent leur unité d'origine pour compléter ses effectifs. La Landwehr forme avant tout une force défensive pour garder les places-fortes et protéger la patrie, mais elle peut aussi prêter main forte à l'armée régulière, surtout lors des sièges, ou bien pour contrôler les lignes de communication. En fait, elle décharge l'armée régulière de tâches annexes et permet à la Prusse d'aligner en première ligne la totalité de son armée d'active. La Landsturm est en quelque sorte l'arrière-ban et n'est appelée qu'en cas de crise grave.

En France, l'armée, peu nombreuse, quasiment professionnelle, est constituée, jusqu'en 1868, à partir d'un tirage au sort parmi le contingent : en pratique, les chanceux qui tirent un « bon numéro » sont totalement exempté de service militaire, les autres servent sous les drapeaux pendant sept longues années. Il est aussi possible d'échapper au service militaire en versant une somme d'argent dans la caisse de dotation de l'armée. Cet argent sert pour des primes de rengagement. Outre l'absence de réserves instruites, ce système a deux effets secondaires néfastes : d'une part le poids de la conscription pèse sur les plus démunis, d'autre part l'armée s'encombre de remplaçants âgés au lieu de jeunes hommes actifs et dynamiques.

En 1866, après la retentissante victoire de Sadowa, les données stratégiques sont bouleversées, le théâtre européen devient vital. Napoléon III prend conscience de la faiblesse des effectifs et le maréchal Neil est chargé de réorganiser la conscription sur un modèle proche de celui allemand. Il se heurte d'emblée à une forte opposition des parlementaires. Pour les nationalistes, il n'y a pas lieu de réformer l'armée,

1. En 1854, près de la moitié des officiers d'infanterie ne connaissent pas l'orthographe et seul un quart la maîtrise complètement.

Si l'Empire capitule après la défaite de Sedan en septembre, la France républicaine poursuit le combat, avec la formation de la Troisième République. Ce tableau illustre le siège de Paris, qui commence le 19 septembre et donne lieu à de multiples sorties de la part des défenseurs.
Les tirailleurs de la Seine au combat de Rueil-Malmaison, tableau de Berne-Bellecour, Versailles, photo RMN.

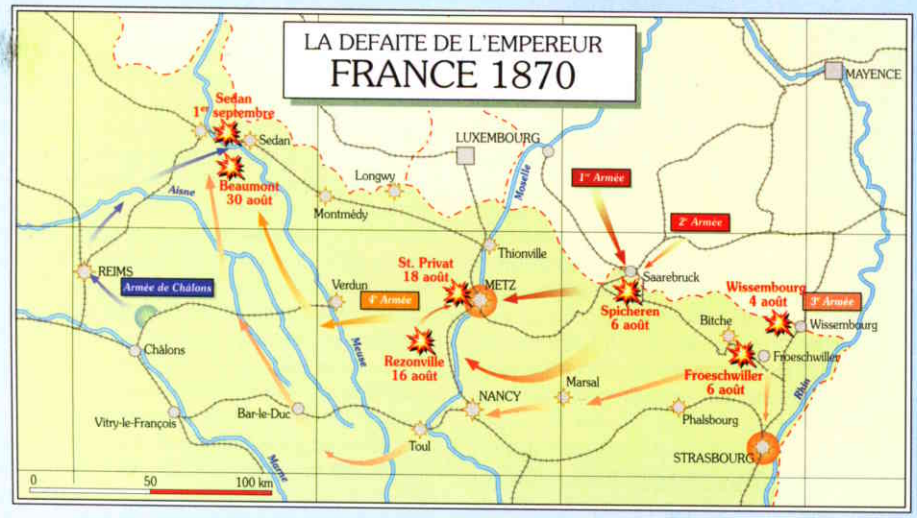
ceci serait une preuve de faiblesse ; pour les « centristes » — la bourgeoisie —, il faut garder un système qui préserve leurs fils du service militaire ; et pour les républicains, il ne faut pas renforcer le bras armé du régime impérial.

Après maintes discussions et compromis, la « loi Neil » est enfin adoptée en janvier 1868. Elle prévoit toujours, contre l'avis de son auteur, la répartition du contingent en deux classes. La première sert cinq ans sous les drapeaux et quatre dans la réserve, cette dernière mobilisable en cas de guerre. La seconde ne sert que cinq mois, puis est également versé dans la réserve. Tous les hommes qui échappent, pour une raison ou une autre — exemptés, remplacés, soutiens de famille, etc. —, aux deux classes ci-dessus rejoignent la Garde nationale mobile pour cinq ans, avec quinze exercices programmés par an.

En pratique, surtout après la mort prématurée de son promoteur en août 1869, les exercices de la Garde mobile ne sont pas programmés. L'opinion publique y est hostile, les délais — au plus douze heures par exercice, trajet compris — sont trop courts pour qu'ils ne soient pas bâclés et d'ailleurs l'armée ne possède pas les crédits nécessaires pour réaliser une instruction correcte. Ainsi, au début de la campagne, l'armée impériale ne compte en Alsace-Lorraine qu'un maximum de 280 000 hommes face à 500 000 Allemands, et ceci pour des populations sensiblement identiques (un peu moins de quarante millions d'habitants).

LA DÉFAITE DE LA FRANCE IMPÉRIALE

Fin juillet 1870, l'armée d'Alsace (sous les ordres de Mac-Mahon) et celle de Lorraine (sous Bazaine) devancent les Allemands sur la frontière, mais dans un tel état d'anarchie qu'il leur est impossible d'effectuer un mouvement offensif d'envergure. Entre temps, calmement et méthodiquement, l'Allemagne mobilise et concentre ses troupes en trois armées, entre le Luxembourg et le Rhin.



Devant l'inertie française, von Moltke met prudemment en marche ses armées au début du mois d'août. En trois jours, du 4 au 6 août, l'armée française est repoussé et battue. La bataille des frontières est perdue, les opérations militaires se dérouleront donc en France. Mac-Mahon abandonne l'Alsace et retraite à travers les Vosges vers le camp de Châlons. La IIIe armée allemande le poursuit.

Quant à l'armée française principale, elle tente aussi de se replier vers Châlons, par Metz et Verdun. La Ire armée allemande la talonne pendant que la IIe effectue un mouvement tournant et interrompt le repli français à Rezonville (16 août). L'encerclement est consommé après la défaite française de Saint-Privat (le 18). Le lendemain, Bazaine se replie à l'abri des fortifications de Metz. Le blocus de cette place forte débute immédiatement.

Au lieu de protéger Paris, l'armée qui se reconstitue à Châlons tente de rejoindre celle de Metz en passant au nord de Verdun. Poursuivie par les IIIe et IVe armées allemandes (cette dernière constituée par prélèvement sur les trois premières), l'armée de Châlons est acculée à la frontière belge et encerclée dans la cuvette de Sedan où elle capitule après de rudes combats (1er septembre). Napoléon III est capturé, l'Empire s'écroule, la République est proclamée (4 septembre). ❐

LES ARMES

Formée à « la grande école des guerres d'Afrique » et à l'aventure mexicaine, l'infanterie est le point fort de l'armée française. Le soldat français, brave et valeureux, possède un « allant » naturel et est doté du Chassepot, un superbe fusil. Napoléon III l'a lui-même imposé aux militaires réticents pour qui le soldat français ne possédait pas une discipline de feu suffisante pour utiliser une arme à tir rapide se chargeant par la culasse. Plus léger, d'une portée au moins double à celle du Dreyse prussien, le Chassepot est craint et envié par les Allemands qui n'hésiteront pas à ré-utiliser ceux qui tombent intacts dans leurs mains.

La puissance de feu importante de l'infanterie impériale déclenche une modification de la doctrine d'emploi qui prône maintenant une tactique défensive et la recherche d'une « belle position » à défendre avec acharnement. Cette nouvelle doctrine n'est pas une hérésie, les Anglais de la guerre de Cent Ans ont bien montré la force d'un tel principe. Mais cet immobilisme tactique se double également d'un immobilisme stratégique qui permet aux généraux allemands de contourner et de manœuvrer les positions françaises.

Par ailleurs, les guerres coloniales créent des habitudes de combats qui ne sont pas adaptées à la métropole, comme l'utilisation de bivouacs au lieu de cantonnements chez l'habitant. Le soldat français est encombré de sa tente lors des marches et doit la monter et démonter à chaque étape. De plus, elle favorise les reconnaissances allemandes qui n'ont plus qu'à estimer les forces françaises en fonction des petits carrés blancs qui parsèment les champs... D'autre part, les avant-gardes et les flancs-gardes restent trop souvent près du camp principal, suivant les usages africains. La poursuite des tribus rebelles ne prédispose pas non plus les généraux français aux calculs stratégiques de grande envergure !

Pour sa part, le soldat prussien, vainqueur du Danemark en 1864 et de l'Autriche en 1866, est confiant, extrêmement discipliné, très solide dans l'adversité, ce qui facilite les marches forcées ou la reprise en main après de lourdes pertes, alors que le Français est prompt au découragement si une affaire tourne mal. Le fusil prussien, mis en service dès 1841, offre encore de bon service dans ses mains expertes et entraînées. Les Bavarois, les alliés allemands les plus nombreux (deux corps d'armée), mais les moins solides et les plus réticents, sont équipés principalement du fusil Podewils, une arme quelconque, inférieure au Dreyse. Le Werder, un fusil exceptionnel, le seul à cartouche métallique, n'équipe que quatre bataillons de jägers bavarois au début du conflit.

« Les uhlans ! »

La cavalerie de rupture — cuirassiers, dragons, etc. — prouve sa totale inefficacité lors des batailles rangées. La fine fleur de l'aristocratie des deux pays se fera hacher par les feux de l'infanterie et de l'artillerie modernes. Tout du moins la cavalerie allemande est entraînée pour une autre mission : l'exploration, la découverte, la reconnaissance. Le « uhlan », battant la campagne à la recherche de fourrage, de subsistances ou d'indices sur les mouvements adverses, deviendra le symbole de l'occupation allemande.

Pour sa part, la cavalerie française est inapte au service en campagne et n'effectue pas correctement les grand'gardes et le service de sécurité (protection des corps d'armée contre les surprises ennemies). A Rezonville, le 16 août, la division Forton — une de la réserve de cavalerie ! — se fait surprendre au repos. De même à Beaumont, le 30 août, l'artillerie prussienne ouvre le feu à moins de 1 000 mètres des bivouacs du V^{e} corps (général Failly).

Le « Krupp »

Les artilleurs français débutent le conflit avec ce syllogisme : « *notre artillerie a dominé celle des Autrichiens en 1859, celle des Autrichiens a dominé celle des Prussiens en 1866, nous dominerons donc celle des Prussiens* ». La suite leur donnera complètement tort. Face aux canons français en bronze se chargeant par la bouche, les Allemands alignent des pièces « Krupp », en acier, se chargeant par la culasse. La portée efficace de l'artillerie allemande est d'environ 500 mètres supérieure à celle française et son système d'amorçage est plus efficace : l'obus est équipé d'une fusée percutante qui déclenche l'explosion quand il frappe le sol. Certes, sur sols spongieux, il est moins efficace que ceux à fusée fusante, mais ce mécanisme français est moins fiable, trop imprécis. En outre, l'artillerie allemande est plus nombreuse, de l'ordre de quatre pièces pour 1 000 hommes contre 2,5 pour 1 000 (et ce dernier chiffre tient compte également des mitrailleuses).

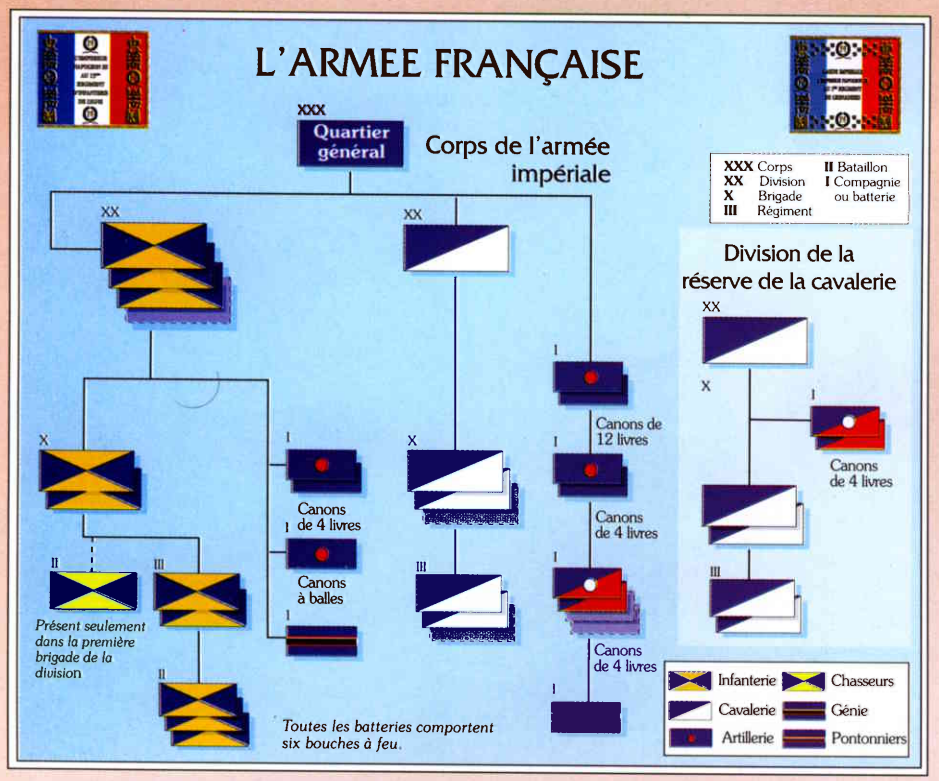
Après 1866, l'état-major prussien analyse les faiblesses de son artillerie face aux Autrichiens. La cause se trouve dans une mauvaise utilisation plus qu'un mauvais matériel. La doctrine d'emploi est donc revue. Les artilleurs reçoivent un entraînement poussé pour se déployer plus rapidement en appui de l'infanterie et les batteries s'engagent non plus isolées, mais groupées, en masse, au plus tôt de la bataille. La réserve d'artillerie est supprimée, car, grâce à sa portée accrue, l'artillerie n'est plus obligée de se déplacer pour porter son feu sur un autre point du champ de bataille : l'artilleur prussien apprend à manœuvrer par le feu. Les Français le découvriront à leurs dépends à Rezonville, à Sedan. En comparaison, la doctrine française est obsolète, les batteries sont souvent utilisées isolées les unes des autres, tirent plutôt droit devant et se font rapidement démonter par leurs homologues adverses.

1870 est aussi l'occasion de découvrir, pour la première fois sur une grande échelle, une mitrailleuse au mécanisme primitif (125 coups à la minute). Près de 200 sont disponibles dans les rangs français à l'ouverture des hostilités, mais cette arme est tellement secrète que ses servants sont mal préparés à son utilisation. Le synonyme employé à l'époque pour la décrire résume à lui seul la doctrine d'emploi : le canon à balles. Mise en ligne avec l'artillerie plutôt qu'en soutien direct de l'infanterie, la mitrailleuse de Reffye se fait facilement démonter par l'artillerie adverse dont la portée est nettement supérieure. Par contre, malgré son poids et son champ de tir limité, c'est une arme redoutable en position défensive, pour battre un glacis ou prendre en enfilade une rue. La République en fera aussi un usage intense.

Enfin, sur mer, la marine allemande est totalement surclassée par la « Royale », qui comporte une cinquantaine de navires cuirassés de tous types, dix fois plus que les Prussiens. Un débarquement sur les côtes de l'Allemagne est envisagé, en coordination éventuellement avec les Danois. Les défaites impériales coupent court à cette diversion. Pour tenter de compenser les pertes de l'armée de terre, la Marine fournira alors des pièces d'artillerie et des troupes qui se comporteront avec panache.

LA CHUTE DE L'EMPIRE

Quand la mobilisation est décrétée (14 juillet), les régiments français partent à la frontière avec leurs effectifs de paix, sans attendre les réservistes et le matériel qui rejoignent successivement dans une grande confusion. Exception faite de la Garde, il n'y a pas d'organisation permanente au des-



L'ORGANISATION DES CORPS

Le corps d'armée, hérité du Premier Empire, est la formation stratégique utilisée par les deux belligérants. Véritable armée miniature, le corps est normalement autonome et comporte tout à la fois de l'infanterie, de la cavalerie, de l'artillerie et des troupes spécialisées (génie, train, police, poste, service de santé, etc.).

Les corps de l'armée impériale (1er, 3e et 6e), commandés par des maréchaux, sont organisés à quatre divisions d'infanterie et trois brigades de cavalerie, les autres à trois et deux respectivement. Au niveau de l'armée, il existe également une réserve de cavalerie et une d'artillerie.

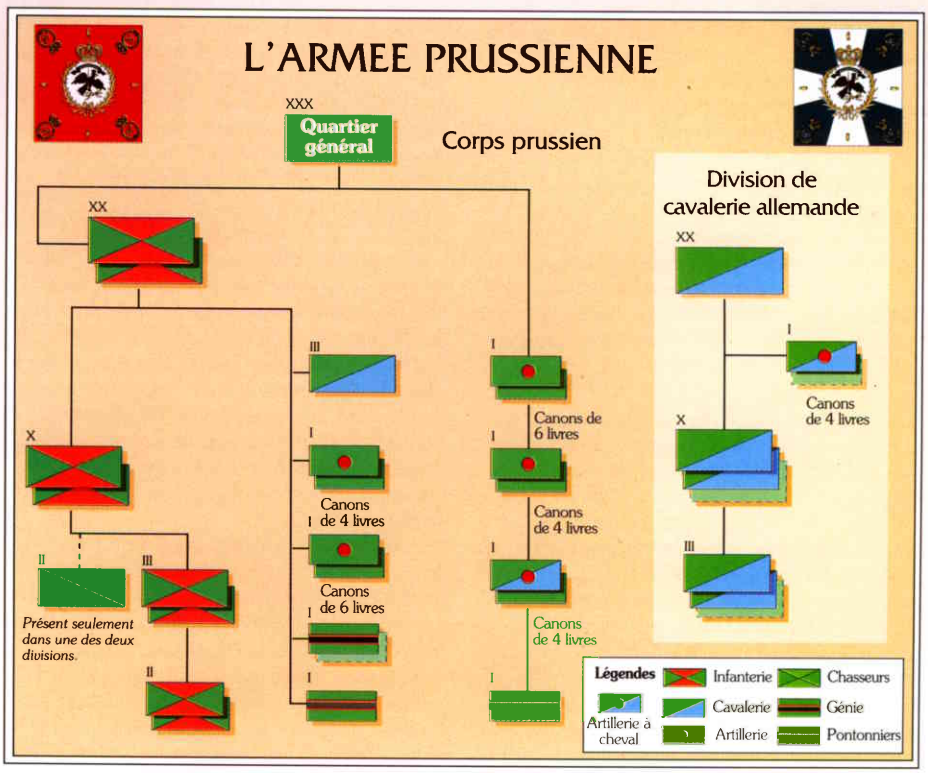
Dans l'armée républicaine, on ne trouve pas deux corps identiques. Les divisions d'infanterie sont quelquefois à trois brigades où, à part pour les quelques rescapés du désastre, les régiments de ligne sont normalement remplacés pour moitié par des régiments de marche, constitués à partir des dépôts et pour moitié par des régiments de mobiles. La cavalerie, lorsqu'elle est présente, est également constituée de régiments de marche. L'artillerie est en général plus nombreuses que dans l'armée impériale, mais les calibres et le nombre de pièces par batterie sont plus variés. Par contre, le génie et les pontonniers ne sont plus représentés que par des sections au lieu de compagnies. Des corps-francs, plus ou moins nombreux, accompagnent chaque corps.

L'organisation allemande est rigide, les corps prussiens sont quasiment sur le même modèle. La cavalerie est pour partie affectée directement aux divisions d'infanterie et pour partie embrigadée dans des divisions de cavalerie affectées au niveau des armées. Les troupes des Etats du sud sont organisées de manière légèrement différente (nombre de bataillons, de brigades, etc.). ❐

sus du régiment, les états-majors des brigades, divisions et corps sont donc constitués sur place. Les officiers supérieurs ne se connaissent pas et ne connaissent pas non plus leurs hommes. Tout se fait dans l'urgence et l'intendance est rapidement débordée. Les axes ferroviaires Paris-Strasbourg et Marseille-Lyon sont vite saturés. Malgré tout, près de 600 trains militaires déversent troupes et matériels sur la frontière en l'espace de quinze jours.

Au contraire, l'état-major prussien ne confond pas vitesse et précipitation. La mobilisation et la concentration sont bien distinctes. Les régiments se constituent avec ordre dans leur dépôt, puis se portent ensuite avec célérité sur leur base de départ, suivant un plan mûri de longue date. L'utilisation du chemin de fer par les Allemands est remarquable, la maîtrise de la logistique toute « prussienne ».

Début septembre, l'opinion publique française accueille les défaites de ses armées avec stupeur et incrédulité. Von Moltke peut être satisfait de l'outil qu'il a patiemment forgé : en l'espace d'un mois, les Allemands ont bloqués ou détruits quasiment toutes les forces régulières françaises (voir encadré), certes au prix de lourdes pertes. Mais, en dépit de l'analyse de nombreux observateurs pour qui la cause est entendue, les républicains forment un gouvernement de Défense nationale et appellent à la lutte à outrance contre l'occupant. Contrairement aux espérances prussiennes, la guerre se poursuivra encore pendant cinq long mois, dans le froid et la pluie.



Le sursaut

Après l'effondrement de l'Empire, l'absence de réserves instruites et de cadres se fait cruellement sentir. Les règles habituelles de l'avancement sont revues et, au grand dam des militaires de carrière, environ dix mille officiers reçoivent des nominations à titre temporaire, pour la durée de la guerre. Malgré la proclamation de la République, les défauts structurels subsistent et la bonne volonté, la motivation, ne remplacent pas l'expérience, même imparfaite, des troupes de métier. En dépit de la volonté farouche des responsables républicains, les armées levées à la hâte ne pourront vaincre l'ennemi. Von Moltke prophétise dès le 18 novembre : « *Pour nous chasser de France, les Français ont cherché à utiliser toutes les ressources du système de la milice ; nous restons les vainqueurs ; maintenant, tous les Etats vont nous emprunter le service militaire obligatoire* ». En fait, la seule véritable crainte de l'état-major prussien au cours cette période est l'amorce d'une « Volkskrieg », une guerre populaire, une guérilla comme dans l'Espagne napoléonienne. En conséquence, les Allemands répliqueront durement aux actions des francs-tireurs pour tuer dans l'œuf toute résistance populaire.

Quant à l'isolement diplomatique de la France, il subsiste. La lutte de la République paraît désespérée, d'autant plus que Bismarck distille et contrôle avec brio les informations qui filtrent auprès de la presse internationale. En outre, pour beaucoup de pays, la méfiance est de rigueur vis-à-vis de ces politiques français qui se réfèrent beaucoup à 1792, une période qui leur rappelle de bien mauvais souvenirs…

L'analyse des raisons de la défaite de 1870 est sans concession pour l'armée française, le tribunal de l'histoire est sans appel. Mais il est facile de se pencher *a posteriori* sur les causes du désastre et de mettre en exergue les fautes de telle ou telle arme. D'ailleurs, les contem-

porains ne se sont pas privés pour accabler au lendemain du conflit l'armée impériale, le Second Empire et ses élites. Et les arguments de cet article sont ceux donnés au siècle dernier pour expliquer en détail la défaite. Il n'en reste pas moins vrai que l'armée n'est que le reflet de la société. L'impréparation militaire de la France de 1870 est due aussi à l'absence d'un soutien, d'une volonté politique des représentants de la nation. Les rapports prémonitoires de l'attaché militaire français à Berlin, le baron de Stoffel, et les efforts du maréchal Neil n'y changeront rien, les chambres n'accorderont pas l'argent nécessaire à la modernisation complète de l'armée. Soumis à des choix, Napoléon III privilégie ce qui lui paraît le plus important : l'infanterie française. Les crédits sont donc affectés à la production du Chassepot au détriment de l'artillerie et des services techniques. L'empereur doit réaliser en quelques années une modernisation que les Prussiens ont mis trente ans à réussir. Peut-on le blâmer d'avoir échouer dans cette mission impossible ?

Toujours est-il que la guerre franco-allemande laisse une profonde blessure d'amour propre, personnifiée par la perte de l'Alsace-Lorraine. La haine entre les deux peuples s'installe. La conscription, l'armée française, les rapports entre l'institution militaire et la nation seront profondément bouleversés à la lumière des erreurs passées. Et deux générations attendront patiemment la revanche en scrutant « la ligne bleu des Vosges »... ❐

Remerciements à Marc Billémaz et Yves Prélot.

Œuvre splendide réalisée en 1888, *Le Rêve* de Detaille exalte la volonté de revanche française. Une troupe au repos voit défiler en rêve les soldats de l'épopée révolutionnaire, napoléonienne, puis celle du Second Empire. Il est vrai qu'au lendemain de la défaite de 1871, l'amertume est immense : jamais les armées françaises n'étaient parties si confiantes, et voilà que la France se retrouve battue, amoindrie, son système politique ébranlée. En 1914, c'est la Nation toute entière qui rêve d'en découdre, et de vaincre...
Le Rêve, tableau de Detaille, musée d'Orsay, photo Roger-Viollet.

BIBLIOGRAPHIE

Jusqu'à la Première Guerre mondiale, la guerre de 1870 a donné lieu à une abondante littérature. La qualité est très disparate, une partie peut être même qualifiée de propagande nationaliste et revancharde, le Prussien y étant décrit comme « l'hydre au casque pointu »...

Heureusement, pour notre plus grand bonheur comme passionnés d'histoire militaire et de reconstitutions historiques, il existe aussi de bons ouvrages d'histoire événementielle, où chaque combat est décrit minutieusement, cartes et ordres de bataille à l'appui. Le plus connu et le plus facile à trouver est *L'Histoire générale de la guerre franco-allemande 1870-71* par le lieutenant-colonel Rousset (sept volumes dont un atlas). Je préfère le rare *Histoire de la guerre de 1870-71* de Pierre Lehautcourt (pseudonyme du général Palat), en 15 volumes tout de même. Quand à la traduction de *La Guerre franco-allemande de 1870-1871*, rédigé par la section historique du grand état-major prussien au lendemain du conflit, elle offre en dix volumes une vision « allemande » sur la campagne, avec toute la rigueur que l'on peut attendre d'une production militaire : le souci du détail est poussé fort loin et les cartes sont magnifiques de précision. Malheureusement, à moins de découvrir chez un bouquiniste l'une de ces productions (et là, seul le « Rousset » sera encore à un prix — relativement — abordable), vous ne pourrez les consulter que dans une bibliothèque riche de vieux ouvrages militaires.

Parmi les rares productions récentes, une se détache du lot : *La guerre de 70* par François Roth. Actuellement disponible en livre de poche (collection Pluriel chez Hachette, 1993), vous y trouverez une analyse pertinente du conflit dans sa globalité. C'est une bonne introduction pour connaître les causes et les conséquences de « l'Année terrible ». Autre excellent travail, mais où l'aspect militaire est moins développé que dans le précédent : *1870, la France dans la guerre* de Stéphane Audoin-Rouzeau (Armand Colin – 1989).

Enfin, deux excellents fascicules de la série Osprey Men-at-Arms, les 233 et 237, sont consacrés aux armes françaises (il n'en existe pas pour l'instant pour les Allemands). Un des auteurs n'est autre que Louis Delpérier, spécialiste de l'uniformologie du XIX^{e}, qui a régulièrement collaboré aux revues *Uniformes* et *Traditions*. ❐

L'OPERATION MARKET GARDEN

LE 17 septembre 1944, les Alliés lancent une vaste opération terrestre et aéroportée en Hollande, une offensive qui va frapper, selon l'expression consacrée, *un pont trop loin*. Comment Montgomery, réputé pour sa prudence, a-t-il pu s'engager dans une opération aussi audacieuse que Market Garden ?

Par Yves BUFFETAUT

Cette question n'a cessé de se poser à de nombreux historiens ou amateurs d'histoire depuis la fin de la Seconde Guerre mondiale. Pourtant, ce paradoxe n'en est pas véritablement un : les réserves stratégiques du SHAEF, le commandement interallié, ne consistent au début de septembre 1944 qu'en une armée aéroportée, la 1st Allied Airborne Army. Toutes les autres divisions alliées sont engagées dans un immense mouvement de poursuite de l'armée allemande en retraite, des rives de la mer du Nord à la frontière suisse.

Le choix obligé de l'audace

Un observateur inattentif pourrait s'imaginer qu'en septembre 1944, les armées alliées sont dans une situation idéale, après les victoires remportées en Normandie et en Provence. En fait, et Montgomery est parfaitement bien placé pour le savoir, la période des grandes chevauchées à la poursuite d'un ennemi défait va s'achever dans les semaines qui suivent, car les réserves de ravitaillement s'épuisent et l'allongement des lignes de communications aggrave le problème.

Pour emporter la décision avant que cette pénurie ne vienne ralentir les mouvements, le commandement allié n'a pas d'alternative : il lui faut utiliser sa réserve stratégique au plus vite et à l'endroit le plus décisif. Depuis des semaines déjà, l'état-major de la 1st Airborne Army prépare des plans. Or, les régions favorables à une opération aéroportée ne sont pas très nombreuses. Dans le secteur central du front, les Américains arrivent aux frontières de l'Allemagne et se heurtent à la ligne Siegfried, dans une zone boisée parfaitement hostile aux sauts de parachutistes. Sur le front nord, en revanche, les Alliés ne doivent faire face à aucune fortification et les unités allemandes qui tentent de rétablir une première ligne sont de bien piètre qualité. Le terrain n'est que faiblement boisé, très plat, mais coupé par de nombreux cours d'eau, rivières et fleuves. Son aspect marécageux n'est pas approprié pour les mouvements de chars en dehors des routes, mais rien ne s'oppose à une opération aéroportée.

C'est donc logiquement que Montgomery pense à employer la réserve stratégique alliée aux Pays-Bas. En capturant les ponts sur les principaux cours d'eau, les parachutistes ouvriront aux troupes terrestres le chemin du nord de l'Allemagne, en leur permettant de franchir des obstacles aussi importants que la Meuse et le Rhin. Le plan peut paraître audacieux, car la division aéroportée qui évoluera le plus loin de la ligne de départ alliée, se trouvera à environ cent kilomètres à l'intérieur du front allemand. Cela impose une avance très rapide des forces terrestres. Mais Montgomery n'a pas le choix, car il ne peut être question d'employer les divisions aéroportées dans un autre genre d'opération : il faut briser l'ennemi au plus vite, avant la pénurie de ravitaillement et avant qu'il ait eu le temps de se ressaisir.

Frapper vite avant tout

La clé de l'opération Market Garden repose sans aucun doute sur la rapidité des mouvements des divisions terrestres chargées de rejoindre les parachutistes. Ces derniers, dépourvus du matériel lourd leur permettant de tenir longtemps, ne peuvent évidemment résister plus que quelques jours au milieu du dispositif ennemi. Cela dit, un autre élément est déterminant dans le succès de l'opération : le déploiement rapide des divisions aéroportées. Or, en ce domaine, il apparaît immédiatement que les Alliés souffrent d'un manque d'avions de transport. Même en regroupant tout ce qui vole, ils ne peuvent emporter sur leurs objectifs que la moitié des effectifs des trois divisions aéroportées. Une solution serait envisageable : que les escadrilles de transport effectuent plus d'une mission par jour. Mais cette demande des commandants de divisions aéroportées est finalement rejetée par leur chef, le général Brereton.

Cette décision sera sans aucun doute lourde de conséquences, ainsi que le note le général Urquhart, commandant de la 1st Airborne Division : « *Le principal inconvénient d'avoir à opérer en trois fractions venait de ce que, dès la première, il me fallait assez d'hommes pour, d'une part, s'emparer du pont à l'intérieur de la ville, de l'autre tenir le terrain afin de permettre l'arrivée des éléments ultérieurs. Il en résultait que la force offensive de la division se trouverait réduite à une brigade de parachutistes, le premier jour. Mais je n'avais pas d'autre choix* ». La mise en place, étalée sur plusieurs jours, est risquée car sa réussite repose sur deux conditions :

– un succès rapide dès le premier jour, avec des effectifs réduits, car l'effet de surprise disparaît vite et les renforts alliés arriveront certainement en même temps que les renforts allemands;

– un maintien du beau temps, car si les avions ne peuvent plus décoller, les renforts ne seront pas acheminés sur place, pas plus que le ravitaillement et les munitions.

Si ces conditions ne sont pas obtenues, les risques sont grands d'une défaite et la rapidité de mouvement du 30 Corps sera alors essentielle.

Les négligences alliées

La phase aéroportée de l'opération prend le nom de Market, celle terrestre, de Garden. Cette dernière est placée sous les ordres du général Dempsey, le chef de la 2nd British Army, mais l'effort principal est confié au 30 Corps du général Horrocks. Afin de ne pas émousser l'effet de surprise, l'heure H est fixée une heure après le premier lâcher de parachutistes. Le 30 Corps attaquera en flèche, soutenu de part et d'autre par les 8 et 12 Corps, dont le rôle est relativement peu important pour deux raisons : le terrain marécageux qui les ralentira et le manque de ravitaillement, le 30 Corps étant absolument prioritaire en ce domaine. Enfin, les effectifs de ces deux corps sont très réduits.

Avec en tête la Guards Armoured Division, suivie des 43rd et 50th Infantry Divisions, le 30 Corps semble suffisamment puissant pour balayer la poussière d'éléments qui se trouve en face de lui. Sa ligne de départ est située dans la tête de pont établie au nord du canal Meuse-Escaut, à une vingtaine de kilomètres au sud d'Eindhoven. Les prévisions de Horrocks sont très optimistes, et il prévoit d'atteindre Arnhem le quatrième jour. Cela signifie que la 101st Airborne doit être rejointe au matin du troisième jour, la 82nd, au soir de celui-ci et enfin la 1st Airborne, le quatrième. Horrocks croit ensuite pouvoir atteindre les rives du Zuiderzee en moins de six jours, encerclant ainsi une dizaine de divisions allemandes entre la mer du Nord et son 30 Corps.

L'ordre de bataille qui accompagne le jeu en encart de ce numéro donne les effectifs approximatifs des unités allemandes présentes sur le terrain. Approximatif est le mot qui convient car personne, pas même l'OKH ou l'OKW à l'époque, ne connaît la composition exacte des troupes dans ce secteur : après le désastre de Normandie, les divisions ne sont plus, en règle générale, que des Kampfgruppen de taille et de composition variées, regroupant parfois des éléments des trois armes.

Les Britanniques sont tellement sûrs de n'avoir en face d'eux qu'une poussière de groupements de circonstance qu'ils refusent de croire les avertissements qu'envoie la résistance hollandaise ou les réserves de quelques officiers de renseignements. Et pourtant, par un effet du hasard, les 9. SS et 10. SS-Panzer-Divisionen sont stationnées depuis peu dans le secteur d'Arnhem-Nimègue. Elles ne sont plus que l'ombre de ce qu'elles étaient avant la bataille de Normandie, au moins en ce qui concerne le matériel et doivent d'ailleurs partir pour l'Allemagne afin d'y être reconstituées. Mais elles sont encore présentes le 17 septembre et les survivants des combats de Tarnopol en Russie et de la cote 112 en Normandie n'ont rien perdu de leur mordant. En revanche, ils ne se doutent strictement de rien et l'attaque aéroportée sera une surprise totale.

Le déroulement des opérations

Cette surprise permet aux avions alliés, quelle que soit la route empruntée, d'arriver au-dessus des DZ et des LZ sans souffrir des coups de la Flak ou de la chasse allemande. En outre, le soutien des bombardiers et des chasseurs-bombardiers est massif. Le déploiement des parachutistes et des éléments aérotransportés se déroule très correctement, surtout dans les zones américaines. Plusieurs ponts sont capturés par la 101st Airborne. Dans le secteur de la 82d Airborne aussi, les Américains parviennent à prendre le pont de Heumen, mais

celui de Nimègue leur échappe : les Allemands s'y accrochent avec ténacité et sont renforcés par des Waffen-SS de la division Frundsberg. Plusieurs tentatives échouent sans que les Américains puissent parvenir en vue du pont.

A Arnhem, les DZ sont éloignées de l'objectif d'une dizaine de kilomètres, de telle sorte que le mouvement anglais n'est pas très rapide. En outre, un Kampfgruppe de la division Reichsführer SS se trouve sur leur chemin et parvient à barrer la route de deux des trois bataillons de parachutistes. Seul le 2nd Battalion, de John Frost, parvient jusqu'au grand pont routier d'Arnhem; il en occupe la partie nord, mais ne peut s'en rendre totalement maître. Pendant ce temps, le général Urquhart, commandant la 1st Airborne Division, est séparé de ses hommes et la bataille se déroule de façon totalement décousue en ville et autour des Landing Zones.

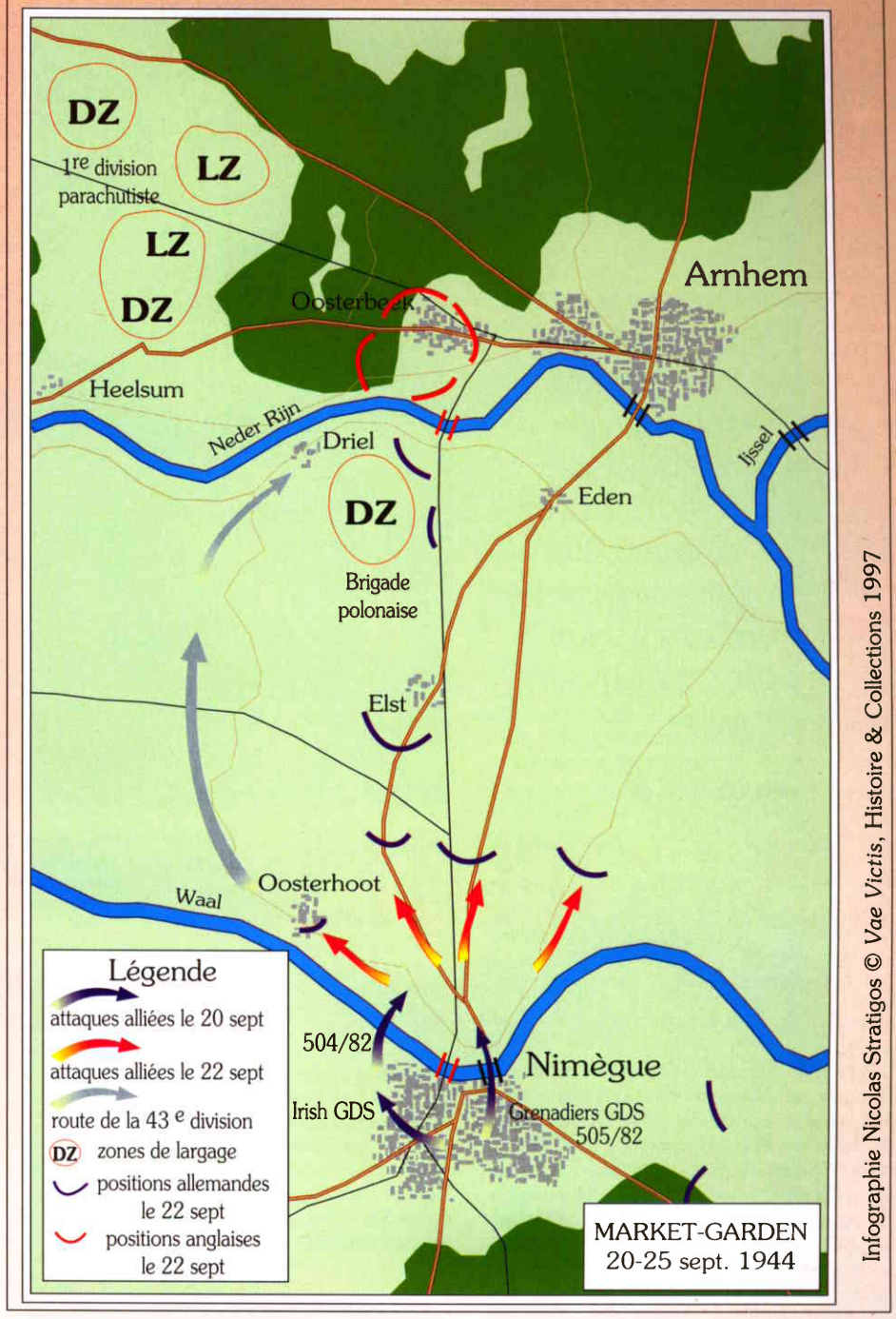
A terre, le 30 Corps commence normalement son avance, les Irish Guards ne rencontrant que peu de difficultés grâce à l'appui aérien permanent assuré par la rotation de groupe de huit Typhoon, qui attaquent les nids de résistance allemands. En revanche, les colonnes qui suivent sont attaquées sans cesse par des groupes d'Allemands ayant laissé passer les chars. Au soir du jour J, les Britanniques sont à Valkenswaard, comme prévu.

● **J+1** : à Arnhem, la bataille n'évolue pas favorablement pour les Anglais. Le reste de la 1st Airborne Division ne peut rejoindre Frost et ses hommes. Les pertes commencent à monter de façon inquiétante et la pression de la 9. SS-Panzer-Division Hohenstaufen s'exerce sur l'ensemble des positions tenues par les parachutistes. Plus au sud, les Américains de la 82d Airborne ne parviennent toujours pas à prendre le pont de Nimègue, mais ils tiennent solidement les hauteurs qui dominent la ville et repoussent les tentatives allemandes de contre-attaque. Enfin, autour d'Eindhoven, la bataille fait rage : les paras de la 101st Airborne s'emparent de la ville, mais plus au sud, les Anglais du 30 Corps sont arrêtés durant toute la journée. Ils n'arrivent qu'en fin de journée et sont arrêtés devant Zon par un pont détruit. Le génie y travaille la nuit, mais l'avance ne peut reprendre qu'à 6 h 45, le 19 septembre, avec 33 heures de retard.

● **J+2** : le 19 septembre, les Anglais sont contraints de passer à la défensive à Arnhem. Plus au sud, la jonction est établie entre le 30 Corps et la 82d Airborne, mais les éléments terrestres n'avancent que lentement vers Nimègue et sont eux aussi bloqués devant le pont. Le retard s'accumule et le temps se détériore.

● **J+3** : le 20 septembre, la Guards Division et la 82d Airborne montent une opération conjointe contre les deux ponts de Nimègue. Une tête de pont sur le Waal est obtenue en matinée, d'où les Américains s'élancent dans des canots afin d'envelopper le pont routier par le nord. La manœuvre est risquée et coûteuse, mais elle réussit et en fin de journée, les deux ponts sont capturés sans que les Allemands aient eu le temps de les détruire. Dans la journée, les Allemands contre-attaquent en force à l'est des positions américaines, sur les hauteurs dominants Nimègue, mais sont finalement arrêtés. A Arnhem, la position de Frost au nord du pont est devenue intenable et la lutte qui se poursuit est sans espoir. Urquhart ne peut lui faire parvenir aucun renfort et il est lui-même confiné dans Oosterbeek avec le gros de sa division.

● **J+4** : grâce à la tête de pont établie au nord du Waal, le 30 Corps peut reprendre son mouvement, mais le retard est considérable et l'avance est toujours aussi lente devant la résistance de la division Frundsberg. Les chars sont arrêtés à 12 kilomètres seulement d'Arnhem. Pendant ce temps, le 2nd Battalion succombe au pont d'Arnhem et les Allemands commencent à réduire le périmètre d'Oosterbeek.



Infographie Nicolas Stratigos © *Vae Victis*, Histoire & Collections 1997

● **J+5** : la colonne anglaise est toujours bloquée et l'intervention de la 43rd (Wessex) Division ne parvient pas à faire sauter le verrou allemand. Une lueur d'espoir apparaît cependant pour les parachutistes anglais : une partie de la brigade polonaise est parachutée à Driel, au sud du Neder Rijn, en face d'Oosterbeek. En outre, en fin de journée, un bataillon d'infanterie arrive de Nimègue par une voie détournée. A Oosterbeek, les Allemands continuent de réduire la tête de pont anglaise.

● **J+6** : la progression du 30 Corps reprend et durant la nuit, les Anglais essaient de faire passer au nord du Rhin inférieur un bataillon d'infanterie et la brigade polonaise. Faute de moyens de traversée, seul le bataillon parvient à Oosterbeek, où la situation est sans issue.

● **J+7** : poursuivre la lutte à Arnhem n'a plus de sens pour les Alliés. La 1st Airborne, ou plutôt ce qui en reste, se prépare à se replier vers Driel.

● **J+8 (25 septembre)**

Les Alliés bordent maintenant le Neder Rijn, mais ne peuvent plus espérer le franchir. La 1st Airborne franchit le fleuve vers le sud, laissant sur le terrain 7 000 hommes (dont 5 900 prisonniers), soit 79 % de ses effectifs ! La bataille s'achève ainsi sur un grave échec stratégique, malgré des gains territoriaux non négligeables.

La cause principale de l'échec de Market Garden apparaît être le manque de rapidité dans l'exécution des mouvements. Des officiers du 30 Corps reconnaîtront après coup qu'ils n'avaient jamais eu conscience de la nécessité d'aller très vite, ni de l'urgence de la situation à Arnhem. Même les parachutistes anglais ont commis cette erreur et les hommes de John Frost, inflexibles dans la défense du pont d'Arnhem, ont été abandonnés à leur sort par le manque d'audace et de détermination de l'état-major allié, incapable d'insuffler à ses troupes le sentiment d'urgence qui aurait sans doute permis un retournement complet de la situation. Notons enfin que pour l'Allemagne, la bataille d'Arnhem est la victoire de trop : en retenant les Alliés aux frontières de l'Ouest, elle laisse le temps aux Soviétiques d'atteindre le cœur du Reich, sans rien modifier au sort ultime de la guerre. ❐

A PARTIR du VII^e siècle av. J.-C., les Grecs inventent, il n'y a pas d'autre mot, une nouvelle façon de concevoir la guerre. Transposant dans le domaine militaire les particularismes de leur système politique, ils créent de toutes pièces une forme de guerre qui repose sur la solidarité des combattants et la recherche de la bataille rangée.

Par Frédéric BEY

Présentant le lourd équipement des hoplites (casque corinthien, bouclier *hoplon* et jambières), ces deux guerriers ornent un magnifique vase attique du V^e siècle. *(Musée national d'archéologie de Naples, photo Roger-Viollet)*

LES HOPLITES
L'arme de choc de la Grèce antique

Pour pouvoir décrire en détail les nouveautés apportées par la Grèce classique à l'Art de la guerre, il faut d'abord évoquer ce qui l'a environné. De « l'avant » (la Grèce homérique) et de « l'à côté » (l'empire perse), on peut retenir deux caractéristiques. Dans toutes les civilisations antérieures ou voisines, c'est un modèle de guerre fait d'embuscades, d'escarmouches, d'esquives qui prédomine. Il peut s'accompagner également de duels entre « héros » de chaque camp. L'Illiade nous présente d'ailleurs, en restant dans la sphère du monde grec, de parfaites illustrations de ce mode de combat, où la ruse est autant mise en valeur que l'habileté à porter les armes, sans qu'il soit par ailleurs jamais question de la moindre formation de combat ou de bataille rangée. Les combattants lourdement armés, issus des élites aristocratiques, restent très peu nombreux et sont entourés de ce que l'on pourrait plutôt nommer des servants.

Le meilleur moyen de prendre conscience de l'innovation que va apporter le modèle hoplitique de la guerre est peut être de se référer à sa parfaite antithèse, constituée par l'armée perse qui lui sera si souvent opposée. Cette armée, si performante au regard de l'immense empire dont elle a permis la constitution, est sans doute l'archétype de ce qui a précédé l'avènement de la phalange hoplitique. Comme les armées de la Grèce homérique, l'armée du Roi des Rois est une armée à prédominance professionnelle : nobles (véritables guerriers professionnels) et levées supplétives (mais constituées des plus aptes à la guerre parmi la masse des populations de l'empire). Sa composition est par contre plus franchement marquée par ses origines orientales : les troupes sont constituées de cavaliers et d'archers, l'arme principale est l'arc et de ce fait les armes défensives, armures et boucliers, sont légères. De tout cela, les cités de la Grèce classique vont faire table rase et vont développer, pour la première fois dans l'histoire de l'humanité, un modèle reposant sur le choc frontal et destructeur en rase campagne : la bataille rangée !

L'émergence des hoplites

L'émergence des armées hoplitiques s'explique par plusieurs phénomènes concomitants. Elle n'est pas pour autant brutale, les hoplites sont le fruit d'une longue évolution des mentalités et des armements, qui trouvera sa plénitude dans la Grèce du V^e av. J.-C. Cependant, certaines explications semblent aujourd'hui déterminantes pour les historiens. A partir du VII^e siècle av. J.-C., les cités grecques acquièrent une prospérité grandissante, notamment du fait des succès des entreprises de colonisation de l'Italie du Sud et de la Sicile, qui permet l'apparition d'une classe moyenne. Celle-ci s'efforce, bien évidemment, de revendiquer sa part du pouvoir politique dans les cités-états qui forment la Grèce d'alors. Essentiellement composée de paysans riches, cette classe intermédiaire entre l'aristocratie et le peuple a les moyens de financer son armement lourd et ainsi de participer à la défense commune dans le cadre d'armées dès lors bien plus nombreuses.

Elle se positionne, suivant les cités et les périodes, soit en renforts des tyrans contre les classes populaires, soit, progressivement, en véritable moteur d'une nouvelle sorte d'organisation politique. En effet, la particularité des cités grecques est que la vie politique y repose sur l'égalité des citoyens entre eux, que ce soit dans des régimes aristocratique (Sparte), tyrannique (Syracuse) ou démocratique (Athènes) [1].

De là naît une nouvelle *ethos* (éthique) dans les comportements militaires. Les hoplites sont désormais soudés par un contrat tacite de défense commune de leurs biens et de leur patrie. Dans les cités, qui regroupent un centre urbain et les campagnes environnantes, tous les citoyens sont appelés à rassembler leurs efforts individuels pour le bien et la défense de tous. Quelle meilleure traduction de ce principe que la mise au point d'un phalange de hoplites, à l'équipement standard, combattant au coude à coude et en rangs serrés, dans une parfaite égalité de situation qui permet à tous de contribuer de la même manière au combat. Les premières armées de citoyens de l'Histoire sont nées et elles vont d'abord faire leurs preuves dans le cadre de guerres fratricides entre les cités avant d'affirmer leur hégémonie « internationale » à la fameuse bataille de Marathon (– 490).

Un équipement lourd

L'armement du hoplite est particulièrement lourd et complet. En premier lieu, il faut citer le bouclier rond en bois dur recouvert, le plus souvent, d'une mince feuille de bronze (surtout destinée à éblouir l'ennemi). Ce bouclier, appelé *hoplon* (d'où le nom de hoplite), est porté par le bras gauche à l'aide d'un brassard au niveau

1. Dans tous les cas, esclaves et étrangers sont exclus de la vie politique et militaire, pendant l'époque classique du moins.

de l'avant-bras et d'une poignée. Pour se soulager, le fantassin le fait également reposer, du fait de sa concavité importante, sur son épaule gauche. Son diamètre est d'environ 90 centimètres et permet au combat de protéger son porteur du haut des jambes au visage. Il constitue, par sa maniabilité, la principale arme défensive du hoplite. Il est orné d'un emblème distinctif de la cité, censé également éloigner les mauvais sorts.

Vient ensuite la lourde cuirasse de bronze (15 à 20 kilos), composée de deux plaques (une frontale, une dorsale) elles aussi décorées. L'armure est modelée aux formes de la musculature et des os du combattant. Sous son armure, le hoplite porte une chemise de tissu pour éviter les désagréments des frottements du métal sur la peau. Du ventre au haut des jambes, des bandes de cuirs et de feutres complètent la protection du guerrier. Les jambes aussi sont mises à l'abri des mauvais coups, du genou à la cheville, grâce à des jambières constituées de feuilles de bronze martelées. Bien que relativement légères, elles sont néanmoins les éléments les plus inconfortables de l'équipement du hoplite et le gênent considérablement dans sa course.

Enfin, la panoplie défensive comporte un dernier élément, peut-être le plus spectaculaire : le casque. Celui-ci est, à l'époque classique, martelé dans une pièce de bronze de plus de deux kilos et d'un seul tenant. Il est surmonté d'une aigrette (qui n'est pas que décorative car elle permet d'émousser les coups portés d'en haut) et couvre de sa forme si particulière à la fois les joues et le nez, ne laissant des orifices que pour les yeux et la bouche. Il en existe de multiples variantes, mais la forme la plus répandue est celle dite de type corinthien.

Du point de vue offensif, l'armement se limite à une lance d'estoc en bois terminé par une pointe en fer. Faite le plus souvent de frêne, elle ne pèse que deux kilos. Longue d'un mètre quatre-vingt à deux mètres, elle est maniable de la seule main droite (que se soit pour le bouclier ou la lance, on ne tenait jamais compte des gauchers...). Un fois cassée, la lance ou ce qui en reste peut encore être utilisée « à l'envers » grâce à l'existence d'une autre pointe, en bronze celle là, à sa base. Le hoplite porte aussi une épée, mais dans la cohue indescriptible du choc de deux phalanges, son utilisation est potentiellement très réduite.

Après cette énumération de poids, il n'est pas difficile d'imaginer le fardeau que peut constituer un pareil attirail. Supporter longtemps plus de

LES DEBOIRES DES HOPLITES D'ATHENES

Deux scénarios pour **The Great Battles of Alexander** (GMT)

La bataille de Délium (– 424)

Délium se déroule pendant la guerre d'Archidamos (– 431/– 421), qui constitue la première phase de la guerre du Péloponnèse opposant Sparte à Athènes pour la conquête de l'hégémonie du monde grec. Au cours de celle-ci, Athènes remporte un nombre important de batailles navales alors que Sparte ne cesse d'affirmer l'invincibilité de ses hoplites, en envahissant l'Attique chaque été.

En – 424, sous l'impulsion de Cléon, les Athéniens se lancent pourtant dans une offensive terrestre contre la Béotie, alliée de Sparte. Le plan de campagne prévoit l'invasion du territoire de Thèbes par deux armées, l'une conduite par Démosthène opérant par l'ouest, l'autre commandée par Hippocrate débouchant par l'est. Alors que le premier se retrouve bloqué dans son avance, Hippocrate doit faire face seul à l'armée béotienne de Pagondas, qu'il rencontre dans une plaine proche du port de Délium. Les deux armées comptent chacunes 7 000 hoplites; les Thébains sont accompagnés de troupes légères mais elles ne participeront pas à la bataille. Après un combat acharné, la phalange athénienne (formée uniformément sur huit rangs) finit par céder. Pagondas a remporté la victoire grâce à la disposition plus profonde de ses hoplites sur une aile (25 rangs) et à l'intervention bienvenue de deux escadrons de cavalerie au moment décisif. Hippocrate trouve la mort dans la bataille et Sparte et ses alliés conservent leur suprématie terrestre.

● Carte

Le terrain étant plat (une colline servait peut-être de point d'appui à l'aile droite thébaine, mais rien n'est sûr), la carte de Gaugamèle, pliée en deux au regard de la taille réduite des armées, est parfaitement adaptée.

● Déploiement initial

Les pions sont fournis dans la boîte de base de *GBoA*. Les pions chefs des deux camps sont disponibles sur la planche de pions incluse dans ce numéro de *VaeVictis*.

● Armée athénienne d'Hippocrate

Hippocrate (rose)	1812
Athens HO/HI-1 (mauve)	1806/1807
Athens HO/HI-2 (mauve)	1808/1809
Athens HO/HI-3 (mauve)	1810/1811
Athens HO/HI-4 (mauve)	1812/1813
Athens HO/HI-5 (mauve)	1814/1815
Athens LC (mauve)	1817

● Armée béotienne de Pagondas

Pagondas (mauve)	3509
Thèbes HO/HI-1 et 2 (mauves) (formation en double profondeur)	3508/3509
Thèbes HO/HI-3 (mauve)	3510/3511
Thèbes HO/HI-4 (mauve)	33512/3513
Thèbes HO/HI-5 (mauve)	3514/3515
Thèbes LC (mauve)	3517
Grk Ally LC-1 (rouge)	3505
Grk Ally LC-2 (rouge)	3506

● Règles spéciales

Les règles sont celles de *GBoA Deluxe Edition*. La règle optionnelle 6.5 (« Drift to the right ») est appliquée. Seules les HO/HI thébaines peuvent adopter la formation en double profondeur (règle 9.62). La règle spéciale « Greek Cavalry » du scénario Chéronée de *GBoA* est appliquée. Hoplites et cavalerie ne peuvent être mélangés dans la composition d'une ligne.

● **Direction de retraite** : les Athéniens déroutent vers le bord ouest et les Béotiens vers le bord est de la carte.

● **Conditions de victoire** : l'armée d'Hippocrate est vaincue quand 29 points de déroute ont été éliminés, celle de Pagondas lorsque 35 points de déroute ont été éliminés.

La bataille de Mantinée (– 418)

Après avoir été ralentie par la paix fragile, dite paix de Nicias, conclue entre Sparte et Athènes en – 421, la guerre du Péloponnèse reprend rapidement son cours effréné. Menacés dans leur sphère d'influence traditionnelle par les initiatives d'Argos, les Spartiates envahissent le territoire de Mantinée. Agis, roi de Sparte, et 7 à 8 000 hoplites y rencontrent une armée coalisée à peine moins nombreuse rassemblant Argiens, Mantinéens et Athéniens. La bataille qui s'en suit est particulièrement représentative des tactiques de la guerre hoplitique.

Les Spartiates, pour éviter de se faire déborder sur leur gauche (le point faible des phalanges hoplitiques), détachent celle-ci du reste de la phalange pour couvrir l'avance de la droite ennemie. Cependant, ils créent ainsi un trou dans leur centre, car les unités spartiates de la droite devant venir le boucher refusent de le faire. Mantinéens et Argiens mettent alors la gauche spartiate en déroute et s'engouffrent entre les deux ailes d'Agis. Mais les Spartiates, sûrs de leur force, passent à l'attaque à droite et déroutent immédiatement les hoplites athéniens qui leur font face. Ils entament alors un mouvement pivotant qui vient à bout de l'ensemble de l'armée adverse. Les pertes dues à la déroute ne sont limitées que grâce à l'intervention de la cavalerie athénienne (celle de Sparte ne participe pas au combat).

● Carte

Le terrain étant plat, la carte de Gaugamèle, pliée en deux au regard de la taille réduite des armées, est parfaitement adaptée.

● Déploiement initial

Les pions sont fournis dans le module *Diadochoï* de *GBoA*. Les pions chefs des deux camps sont disponibles sur la planche de pions incluse dans ce numéro de *VaeVictis*.

● Armée spartiate d'Agis

Agis (rouge)	1812
Sparta HO/HI-1 (noir)	1806/1807
Sparta HO/HI-2 (noir)	1808/1809
Sparta HO/HI-3 (noir)	1810/1811
Sparta HO/HI-4 (noir)	1812/1813
Sparta HO/HI-5 (noir)	1814/1815
Greek LC-1 (bleu ciel)	1804
Greek LC-2 (bleu ciel)	1817

● Armée coalisée

Cylon (bleu)	3510
Greek HO/HI-2 (bleu ciel)	3506/3507
Greek HO/HI-1 (bleu ciel)	3508/3509
Argos HO/HI-1 (bleu)	3510/3511
Argos HO/HI-2 (bleu)	3512/3513
Athens HO/HI-1 (rose)	3514/3515
Athens LC-1 (rose)	3517

● Règles spéciales

Les règles sont celles de *GBoA Deluxe Edition*. La règle optionnelle 6.5 (« Drift to the right ») est appliquée. La formation en double profondeur (règle 9.62) n'est autorisée pour aucune des deux armées. La règle spéciale « Greek Cavalry » du scénario Chéronée de *GBoA* est appliquée. Hoplites et cavalerie ne peuvent être mélangés dans la composition d'une ligne.

● **Direction de retraite** : les Spartiates déroutent vers le bord ouest et les coalisés vers le bord est de la carte.

● **Conditions de victoire** : l'armée d'Agis est vaincue quand 39 points de déroute ont été éliminés, celle des coalisés lorsque 30 points de déroute ont été éliminés. ❐

N.B. **:** la version française de *GBoA*, éditée prochainement par Oriflam, comprend les pions de la boîte de base et ceux de *Diadochoï*.

Remerciements à monsieur Jacques Motreff pour son analyse de Thucydide.

GRECS CLASSIQUES (– 450 À – 275)

La liste *DBM* regroupant les Grecs classiques (Later Hoplite Greeks) est une liste assez complexe, en raison des particularités de chaque cité grecque et, pour *Champs de bataille*, nous l'avons grandement simplifiée. Pour constituer leur armée, les joueurs peuvent mélanger des contigents de différentes cités mais, dans ce cas, les contraintes suivantes s'appliquent :

– chaque contigent d'au moins six hoplites (et chaque contigent thébain) doit être commandé par un général de la même cité;

– une armée qui comprend des Spartes doit être commandée par un général en chef sparte.

Les minima et maxima donnés ici s'appliquent pour des listes en 200 points (pour des armées plus importantes, il faut doubler ces chiffres, généraux exceptés). Pour composer une armée grecque, le joueur devra combiner les différentes unités du scénario Mantinée sans tenir compte des couleurs de fond (mais le nombre de pions disponibles avec une seule planche ne permet pas de composer toutes les combinaisons de cette liste).

Agressivité : 2

Général en chef :
– sparte ou thébain : Reg Sp (S) 27 pts
– thessalien (ou Xénophon) : Reg Cv (O) 28 pts
– tyran : Reg Cv (I) 26 pts, ou Reg Sp (S) 27 pts
– athénien après – 338 : Reg Sp (O) 25 pts
– Autres : Irr Sp (O) 14 pts

Sous général sparte :
Reg Sp (S) 27 pts 0-2

Sous général allié :
Irr Sp (O) 14 pts 0-3

Hoplites :
Irr Sp (O) 4 pts 18-36

Modifier les **hoplites** en :
– bataillon sacré thébain ou garde du corps d'un tyran :
Reg Sp (S) 7 pts 0-2
– hoplites spartes, thébains après – 371, athéniens après – 338, ou mercenaires grecs :
Reg Sp (O) 5 pts 0-20

Modifier les hoplites spartes en **spartiates** :
Reg Sp (S) 7 pts 0-15

Peltastes : Reg Ax (O) 4 pts 0-8
Archers crétois : Reg Ps (O) 2 pts 0-3
Frondeurs : Irr Ps (O) 2 pts 0-5
Javeliniers : Irr Ps (I) 1 pts 3-6
Modifier javeliniers en : Irr Ps (S) 3 pts Libre
Cavalerie : Reg Cv (I) 6 pts ou Reg LH (O) 5 pts
– si général en chef thessalien ou thébain : 1-6
– autres : 1-3

Modifier cavalerie thessalienne ou thébaine en : Reg Cv (O) 8 pts 0-6

La cavalerie (Cv) peut être soutenue par un pion de Ps (S), pour un bonus de **+ 1**, contre de la Cv uniquement. ❐

20 kilos d'équipements, dans la chaleur des étés grecs (on ne se battait pas l'hiver), n'est d'ailleurs guère réaliste. Il semble que les hoplites ne s'équipaient qu'au dernier moment, juste avant la bataille rangée. De même, dès la bataille terminée, tous les fantassins retiraient immédiatement leur panoplie. Il également très clair que le poids de l'armement du hoplite conditionnait son attitude au combat. Impossible d'adopter une autre tactique que le choc frontal et bref, avant l'épuisement physique inévitable qu'engendrerait une bataille trop longue.

La décision une fois faite, les hoplite de l'armée qui bascule dans la déroute n'ont pas non plus beaucoup d'autre choix que de se débarrasser précipitamment de leur cuirasse, de leurs jambières, de leur casque et enfin de leur bouclier pour fuir au plus vite, en tournant le dos aux poursuivants. Le hoplite est un fantassin lourd, mais il n'est pas opérationnel longtemps. Sa puissance de choc est impressionnante, mais elle est brève. On pourrait presque comparer une phalange de hoplites à une division blindée ne disposant que d'une heure d'autonomie de carburant...

En phalange sur huit rangs

Pour tirer un bon partie du hoplite, fantassin lourd par excellence, il n'y a pas une multitude de formations possibles pour la bataille. En effet, le hoplite fait de la phalange, ensemble compact de plusieurs lignes de hoplites, sa formation « naturelle ». Epaules contres épaules, boucliers contres boucliers, les hoplites forment ainsi un bloc invulnérable aux charges de cavalerie ou aux assauts de fantassins plus légèrement armés. Pendant toute la période qui va des guerres médiques à Alexandre le Grand, la phalange est formée sur huit rangs. Des phalanges plus profondes ne sont qu'exceptions, parfois notables et efficaces, mais rares.

Ainsi, il est fait état dans Thucydide qu'une partie de l'armée thébaine est formé sur 25 rangs à Delium (– 424, voir scénario en encadré). En – 413, les Syracusains se déploient sur 16 rangs faces aux Athéniens. A Marathon, en – 490, il est très probable d'ailleurs que les Athéniens se soient déjà formés ainsi, en « double phalange ». Au IV[e] siècle av. J.-C., les mentions d'armées déployées sur 12 à 16 rangs sont un peu plus fréquentes. Enfin, Epaminondas, le génial général thébain, révolutionnera le genre en déployant à Leuctres (– 371) une partie de son armée sur 48 rangs pour écraser les Spartiates jusqu'alors quasi invaincus sur terre.

Ces différences s'expliquent par la recherche constante de l'équilibre de la phalange, entre la profondeur qui augmente sa puissance de choc et la largeur qui permet d'éviter les prises de flanc. Quoi qu'il en soit, la phalange reste une « invention » paradoxale car elle annihile quasiment toute perspective tactique ou stratégique. En effet, dans les guerres entre cités grecques, ou même dans les guerres contre les Perses, la victoire est acquise au prix d'une charge frontale dont toute finesse semble absente. Les généraux comptent sur la cohésion et la résistance morale de leurs hoplites pour l'emporter. La bataille n'est plus qu'un choc, d'abord physique, puis rapidement tout autant moral. L'exemple le plus souvent cité est celui de la bataille de Coronée (– 394) entre Spartiates et Thébains où les hoplites des deux camps, en rang serrés, « *chargèrent, tuèrent puis moururent* » selon les mots de V. D. Hanson. Nous sommes alors, selon ce même auteur, aux sources mêmes de la guerre en Occident : la recherche de la victoire immédiate par un choc décisif.

La phalange supprime également tous les autres types de soldats des armées des cités grecques. L'infanterie légère et la cavalerie sont confinées dans des rôles subalternes ou tout simplement ignorées (c'est le cas dans les guerres contre la Perse).

La première alternative au hoplite ne viendra qu'au IV[e] siècle av. J-C. du recours de plus en plus fréquents aux peltastes (infanterie mercenaire armée plus légèrement). Athènes sera à cette époque la première cité à aligner, avec succès, une armée uniquement composée de peltastes.

Quant à la phalange macédonienne qui supplantera à la fin de ce même siècle la phalange hoplitique, elle doit son succès à l'apport de solutions tactiques nouvelles : soldats professionnels, allongement des lances (gain en puissance), organisation plus profonde (16 rangs) mais aussi plus souple de la phalange (structure de commandement, équipement plus léger) et enfin complémentarité avec d'autres armes comme la cavalerie lourde. Le passage de témoin se fait à la bataille de Chéronée (– 338) [2].

Le choc des phalanges

La réalité concrète d'un affrontement entre deux phalanges hoplitiques dépasse le cadre de ce que peut imaginer un homme du XX[e] siècle. Il faut d'abord avoir en tête l'aspect quasi rituel des batailles rangées de la Grèce classique. Les hommes qui constituent les armées ont tous des terres sur lesquelles ils doivent travailler. Pour leur permettre, les guerres sont volontairement courtes (et se fixent d'ailleurs souvent comme objectif de ruiner les récoltes adverses). Les deux armées se choisissent presque d'un commun accord le terrain sur lequel elles pourront s'affronter pour une bataille qui sera par définition décisive : il y aura un vainqueur (aux pertes légères), un vaincu (aux pertes très lourdes) et les deux armées s'en retourneront au plus vite chez elles, le vainqueur ayant tout de même acquis le loisir de dévaster les terres du vaincu.

Le champs de bataille un fois déterminé, les deux phalanges se mettent en formation. A un signal donné, elles se mettent en marche ensuite au rythme des flûtes. Les Spartiates se singularisent en adoptant un rythme d'avance lent (peut-être sont-ils particulièrement sûrs de leur force ?). Parvenues à courte distance, poussant un terrible cri de guerre, les deux phalanges se précipitent alors en rang très serrées l'une vers l'autre. Le choc est terrible !

Pendant l'avance, les hoplites ont tous le même réflexe : ils se protègent derrière le bouclier de leur voisin de droite pour couvrir leur bras et leur épaule droits découverts (c'est de ce côté qu'est portée la lance). Le résultat est que la phalange a tendance à glisser ostensiblement vers la droite durant sa marche d'approche. Pour freiner cette dérive naturelle, les soldats d'élite sont placés sur l'aile droite avec pour mission d'endiguer un tant soit peu le mouvement. Puis, c'est le choc frontal où les premiers rangs des deux armées vont littéralement se transpercer les uns les autres. Les lances bien positionnées peuvent d'un coup transpercer

(suite page 45)

2. Il existe, dans *Great Battles of Alexander* (de GMT) une simulation instructive de cette première grande défaite d'un armée hoplitique « pure » face à un adversaire d'un autre type. Les forces et faiblesses des hoplites y sont parfaitement mises en valeur.

Bibliographie

Histoire de l'armée grecque, Peter Conolly, Hachette, Paris 1986.

Warfare in Antiquity (The History of the Art of War, vol. I), Hans Delbrück, Bison Book.

Guerre et guerriers dans la Grèce antique, Pierre Ducrey, Payot.

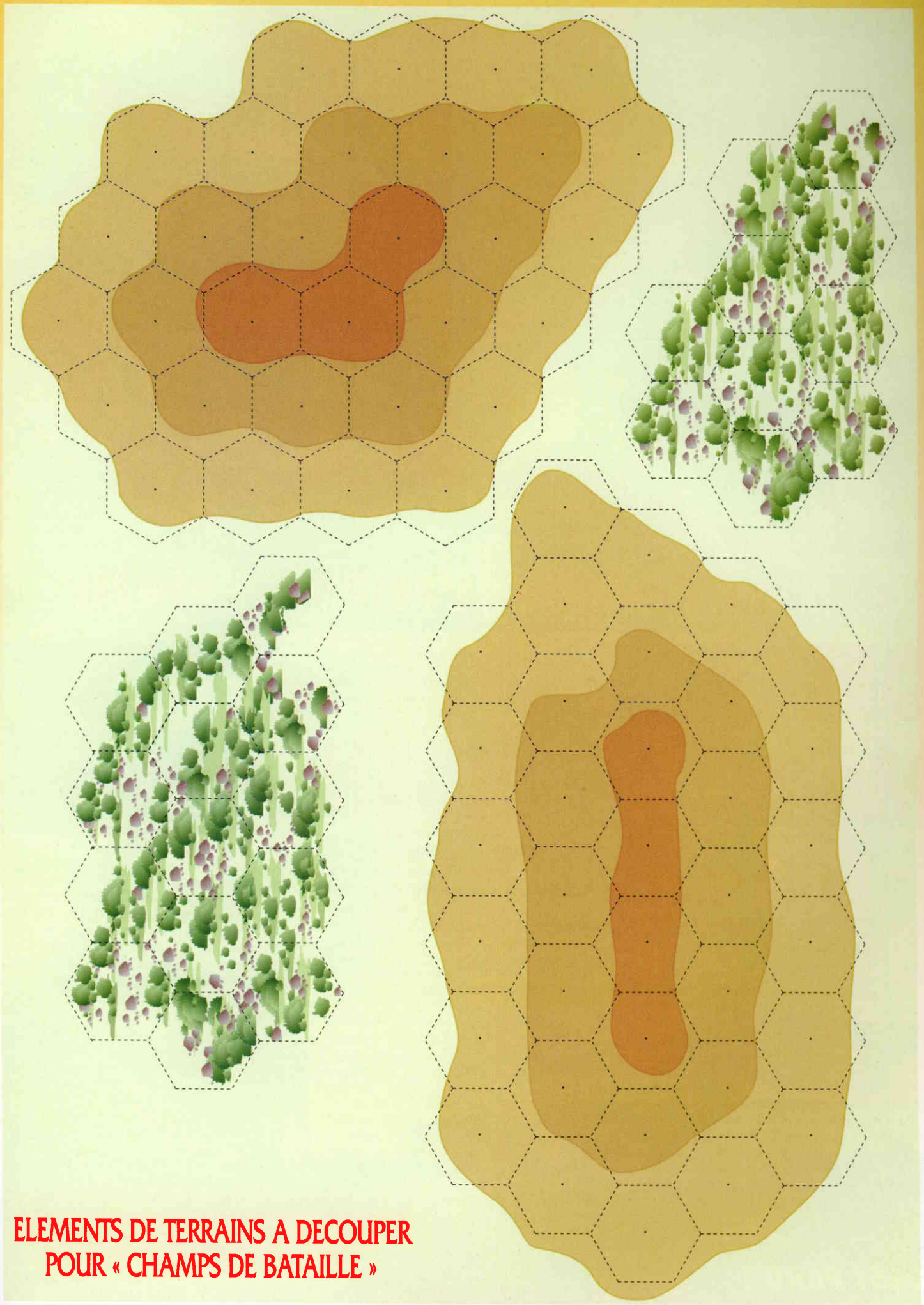
Le modèle occidental de la Guerre, Victor D. Hanson, Les Belles Lettres.

Histoires, Hérodote, Les Belles Lettres.

Hoplite Warfare (in Warfare in the ancient world), John Lazenby, Sidgwick & Jackson.

La Guerre du Péloponnèse, Thucydide, Les Belles Lettres.

Helléniques, Xénophon, Les Belles Lettres.

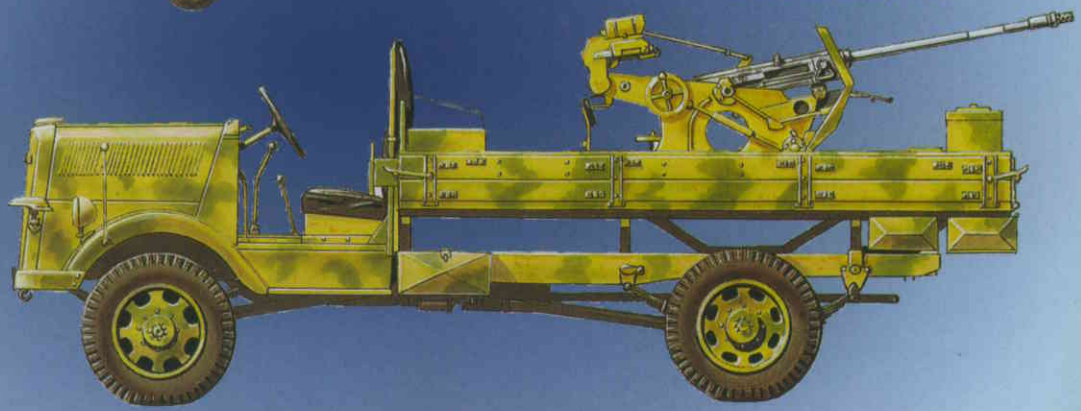


ELEMENTS DE TERRAINS A DECOUPER
POUR « CHAMPS DE BATAILLE »

HORS-SERIE N° 23
Texte de Yves BUFFETAUT

69 F le volume

Dessins en couleurs de Jean RESTAYN



D'ARNHEM A WALCHEREN, L'AUTOMNE PERDU (1)

OPERATION MARKET GARDEN

- **84 pages dont 16 en couleurs** *(21 x 29,7 cm, dos carré, couverture vernie)*
- **100 photos d'époque**
- **24 dessins en couleurs des principaux véhicules** *(profils et vues de trois quarts)*
- **Les cartes en couleurs**
- **Les organigrammes détaillés des divisions**

DISPONIBLE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX
Si vous ne le trouvez pas, commandez-le chez Histoire & Collections

Disponibles dans la même collection :

N° 6 - Bir-Hakeim	86 FF franco
N° 11 - El Alamein	86 FF franco
N° 12 - La première vague	86 FF franco
N° 13 - La bataille du bocage	86 FF franco
N° 14 - Débarquement en Provence	86 FF franco
N° 15 - De la Provence aux Vosges	86 FF franco
N° 16 - Opération Supercharge	86 FF franco
N° 17 - Dunkerque juin 1940	86 FF franco
N° 18 - De Moscou à Stalingrad	86 FF franco
N° 19 - Les Marines débarquent à Tarawa	86 FF franco
N° 20 - Opération Torch	86 FF franco
N° 21 - La bataille d'Abbeville	86 FF franco
N° 22 - Dans l'enfer de Stalingrad	86 FF franco

(N° 1, 2, 4, 8 et 10 épuisés)

SERIE RELIEE

– **De Tobrouk à Bir-Hakeim** *(Tobrouk + Bir-Hakeim,* volume cartonné, 168 pages) ..... **163 FF franco**
– **Guerre éclair à l'Ouest** *(Gudérian perce à Sedan + Blitzkrieg,* volume cartonné, 168 pages) ..... **163 FF franco**
– **Objectif Moscou !** *(Opération Barbarossa + bataille pour Moscou,* volume cartonné, 168 pages) ..... **163 FF franco**
– **Au cœur du Reich** *(Rhin et Danube + Au cœur du Reich,* volume cartonné, 168 pages) ..... **163 FF franco**

Adressez votre règlement à **Histoire & Collections, 5, avenue de la République, 75541 Paris Cédex 11.Tél : 01.40.21.18.20.**

IL EST PARU !

Le vingt-troisième volume de notre collection trimestrielle sur les matériels et les unités des grandes batailles de 1939-1945

la cuirasse de l'adversaire, ou glisser et se briser. Dans tous les cas, le fracas est bref et terrible et le corps à corps qui s'en suit l'est plus encore.

Les tous premiers rangs enchevêtrés, les hoplites des rangs suivants poursuivent leur effort dans une formidable poussée, pour propulser leurs compagnons en avant à l'aide de leur bouclier. Dans cette mêlée indescriptible, les hoplites se servent alors de tout ce qu'il peuvent pour frapper, blesser ou tuer l'ennemi. La présence des chefs, mêlés aux hommes dans les rangs de la phalange, est capitale car ils contribuent à maintenir au plus haut le moral de leurs frères d'armes. De nombreux hommes d'âges mur (jusqu'à 40, voire 50 ans), citoyens comme les autres, tiennent leur place dans les rangs et jouent le même rôle en contribuant à la force d'ensemble du groupe. La bataille va en effet se jouer à ce niveau. La phalange préservant le plus longtemps sa cohésion tactique et morale aura la satisfaction de voir soudainement la phalange adverse lâcher prise. Ce sont les rangs arrières de celle-ci, qui, pris d'une peur panique, vont provoquer l'effondrement irrémédiable de l'ensemble de la formation.

Les perdants ne pensent plus alors qu'à fuir le plus rapidement possible, en abandonnant leur armement. La très grande majorité des pertes de l'armée vaincue survient lors de cette fuite éperdue, les hoplites vainqueurs et leur cavalerie, qui peut enfin entrer en action, ne se privant pas de frapper dans le dos les fuyards. « *Lorsque les Grecs se sont déclarés la guerre les uns aux autres, ils cherchent la place la plus belle et la plus unie ; et quand ils l'ont trouvée, c'est là qu'ils descendent pour combattre, si bien que les vainqueurs ne se retirent qu'avec de grandes pertes; quand aux vaincus, je n'en parle même pas; ils sont anéantis* » (paroles prêtées au perse Mardonios par Hérodote, L.VII.9)

Le modèle grec de la guerre

La violence inouïe des batailles hoplitiques s'accompagne forcément, pour renforcer la volonté et le courage des simples citoyens qui composent les armées, d'aspects rituels religieux et sacrés. Les hoplites sont groupés par affinités de familles ou de tribus. La camaraderie et l'esprit de corps sont les composantes essentielles de la phalange, en effet le degré de confiance des combattants constitue sa force essentielle. Un auteur grec du I^er^ siècle dira plus tard que les hoplites combattaient mieux lorsqu'ils étaient rangés « *les frères près des frères, les amis près des amis, les amants près des biens-aimés* ». Ce dernier point évoque le bataillon sacré, élite de l'élite de l'armée de Thèbes, composé de cent cinquante couples homosexuels. Après avoir contribué à toutes les grandes victoires de sa cité, ce bataillon sera complètement exterminé, préférant la mort à la reddition, par les Macédoniens de Philippe II, lui-même abasourdi par le spectacle de ces cadavres trouvés deux par deux sur le champ de bataille.

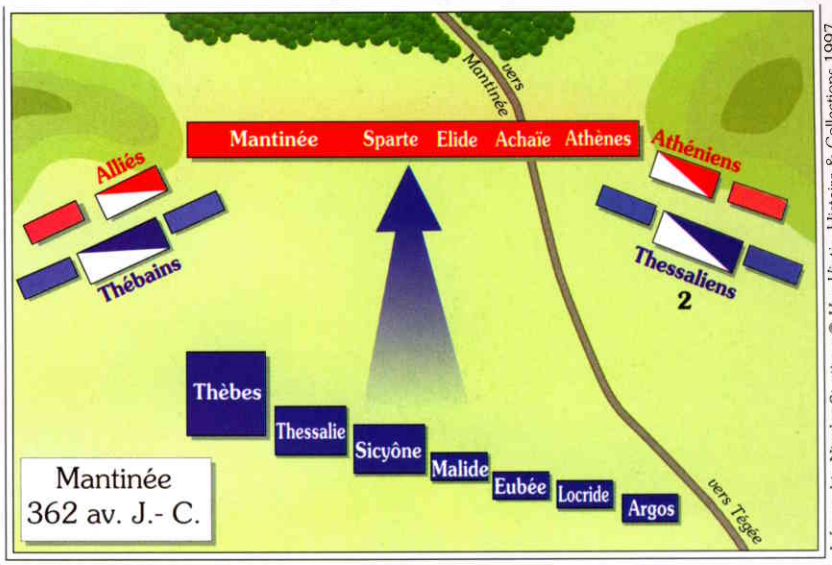
Avant la bataille, un autre stimulant trouve sa place : l'alcool. Consommé sans retenue, il a l'avantage de diminuer la tension énorme et la peur provoquées par l'imminence et la perspective de la bataille rangée. Il faut également parler du rituel qui préside à l'emplacement des divers contingents. En cas d'alliance, les hoplites combattant sur leur territoire sont placés à droite. Ce côté est, nous l'avons vu, celui qui doit stabiliser la poussée latérale de la phalange, il est donc confié à l'élite ou aux hoplites censés être les plus motivés. Les alliés sont placés au centre et à gauche, côté considéré traditionnellement comme de mauvais augure par opposition au droit regardé comme favorable. Enfin, le combat jusqu'à la mort pour la victoire de sa cité est porté au sommet de la dignité. Elle constitue une valeur sacrée pour les hoplites citoyens de la Grèce antique. La mort héroïque n'est pas pour autant recherchée, c'est la fuite ou la défaite qui sont honteuses.

L'influence du modèle hoplitique sur l'histoire militaire de l'Occident a été déterminante. Depuis Marathon jusqu'à Verdun, la volonté d'obtenir la décision par un choc frontal et sanglant a représenté la stratégie quasi constante en Occident.

Et, au-delà de l'aspect strictement militaire, c'est tout le modèle grec de gouvernement, la démocratie, qui repose ainsi sur l'héritage des hoplites, citoyen-soldats prêts au sacrifice suprême pour leur cité. ❐

LA SECONDE BATAILLE DE MANTINÉE (– 362)

Scénario pour **Champs de batalle**



Après sa prestigieuse victoire à Leuctres, en 371 av. J.-C., Thèbes règne en maître sur la Grèce. Afin de s'opposer à cette insupportable suprématie, Athènes et Sparte forment une alliance aussi inattendue que contre-nature. Prenant une nouvelle fois l'initiative, le brillant général thébain Epaminondas marche sur le Péloponnèse et fait face à une armée coalisée. Répétant sa manœuvre d'attaque oblique de Leuctres, Epaminondas remporte la victoire mais il meurt au combat, tué en pleine mêlée. Après cette nouvelle guerre « civile », qui fait suite à des siècles de dissension, les cités grecques sont alors une proie facile pour une nouvelle puissance régionale, la Macédoine.

Armée d'Epaminondas

● **Corps principal** (32/**11**)

Epaminondas, général en chef : Reg Sp (S)

Bataillon sacré : 2 Reg Sp (S) [1621]

Hoplites thébains : 6 Reg Sp (O) [1622, 1620]

Les Thébains (avec Epaminondas) sont organisés sur **trois rangs** de profondeur et peuvent bénéficier exceptionnellement de ce troisième rang de support (+ 1 au combat par rang, pour un total de **6** [7 pour Epaminondas]).

Thessaliens : 4 Irr Sp (O) [1719, 1718]

Sicyônes : 2 Irr Sp (O) [1818]

Thessaliens et Sicyônes se battent sur **deux rangs**. Les quatre contingents suivants se battent sur **un seul rang**.

Maliens : 2 Irr Sp (O) [1917, 1916]

Eubéens : 2 Irr Sp (O) [2016, 2015]

Locrides : 3 Irr Sp (O) [2114 à 2112]

Argiens : 5 Irr Sp (O) [2212 à 2208]

Cavalerie thébaine : 3 Reg Cv (O) [1625 à 1623]

Javeliniers : 4 Irr Ps (I) [1725 à 1722]

● **Aile légère thessalienne** (5/**2**)

Sous général thessalien : Reg Cv (O)

Cavalerie thessalienne : 2 Reg Cv (I)

Javeliniers : 4 Irr Ps (I)

Les unités sont placées librement de 2207 à 2201.

Coalition mantinéenne

● **Corps principal** (27/**9**)

Agésilas, général en chef : Reg Sp (S)

Spartiates : 3 Reg Sp (S)

Mantinéens : 7 Irr Sp (O)

Elides : 2 Irr Sp (O)

Achaïens : 2 Irr Sp (O)

Athéniens : 6 Irr Sp (O)

Cavalerie : 4 Reg Cv (I)

Mercenaires : 2 Reg Ax (O)

Les Spartiates (avec le général) se placent sur **deux rangs** (en 0315 et 0314), les autres hoplites sur **un seul** rang (de 0304 à 0322). La moitié des troupes légères est placée sur chaque aile.

Règles spéciales

Les hex. de placement sont indiqués dans l'ordre de bataille. Les deux éléments de terrain représentant des collines sont à découper et à placer de chaque côté de la carte, à cheval sur les bords. Les autres éléments de terrain de la carte de base n'existent pas. La forêt représentée sur la carte historique est considérée hors-carte.

Le Thébain est l'attaquant, il joue en premier.

L'armée thébaine est battue à **18,5 EP** perdus, l'armée mantinéenne est battue à... **9** (point de rupture du corps principal et unique !). Aucune armée ne possède de bagages.

L'armée thébaine représente 215 points, l'armée mantinéenne 148 points... mais la partie est moins déséquilibrée qu'il n'y paraît.

Note : permettre aux Thébains de s'empiler sur trois rangs est une solution de facilité pour représenter la phalange sur 50 rangs de profondeur utilisée par Epaminondas. L'utilité d'une telle profondeur reste à démontrer, mais la réelle innovation du stratège thébain est en fait l'attaque oblique, qui permet de complètement tourner le flanc adverse. Malgré tout, la manœuvre reste à bien exécuter, et avant que le Spartiate enfonce le centre thébain...

Bon jeu ! ❐

SECTION D'ASSAUT
Les règles de blindés

A l'été 1944, les Soviétiques lancent la première des grandes offensives qui les mèneront jusqu'à Berlin un an plus tard. Avec notre extension pour *Section d'assaut*, les joueurs peuvent maintenant faire apparaître sur les tables T-34 et Tiger pour de terribles duels de chars...

APRES l'artillerie, *VaeVictis* vous propose une extension sur les blindés pour *Section d'assaut*, règle de jeu avec figurines sur la Seconde Guerre mondiale publiée dans le numéro 10.

Par Alain Mercier
Photos par Olivier Saint Lot

Dans *Section d'assaut*, les véhicules sont classifiés de la manière suivante :

– engins de transport d'infanterie ou tracteurs d'artillerie;

– engins de combat (reconnaissance, canon automoteur ou char).

Les véhicules peuvent être à roues (**R**, ou avec fonction tout terrain, **TT**) ou chenillés (**C**, incluant également les véhicules semi-chenillés).

B1 - Caractéristiques

Les véhicules et leurs servants sont définis par plusieurs caractéristiques :

● Les servants (**S**) : expérience / moral (suivant la règle de base).

● Le véhicule (**V**) :

– la classe de vitesse (du plus lent [**0**] au plus rapide [**3**]) qui correspond à la vitesse moyenne en terrain clair pour un véhicule chenillé et sur route pour ceux à roues;

– la taille (normale, L ou XL) qui influe sur la localisation pour les tailles les plus importantes (voir 5.4);

– la classe de protection (de **0** à **3**), qui représente l'efficacité du blindage et de son inclinaison;

– la valeur de sauvegarde, qui indique la facilité que peut avoir l'équipage ou des troupes embarquées à quitter un véhicule détruit.

● L'armement (**A**) :

– le canon : type / efficacité AC / efficacité HE / efficacité Fum.

– les armes secondaires : MG, avec **C** si les mitrailleuses sont uniquement en caisse, **T** si au moins une mitrailleuse se trouve en tourelle;

Comme pour l'artillerie, une carte unique comprenant les différents tableaux utiles est donnée pour les véhicules, le tableau en annexe précisant les caractéristiques des principaux véhicules pour la période 1942-1945.

B2 - Organisation

Les véhicules sont soit isolés, soit organisés en unité (groupe, section) et rattachés à un GC.

Particularité pour le coût des pions d'ordres : un véhicule qui transporte un élément d'un GC différent reçoit un coût de 1 point supplémentaire pour tout ordre changé.

B3 - Mouvement

Les véhicules respectent les règles générales de mouvement.

Note : sur la carte, pour la valeur de mouvement 0, la valeur en marche forcée est notée 10/x2 ce qui indique que le véhicule va au double de sa vitesse avec un maximum de 10 cm.

3.1 - Cas particuliers

● Les camions non armés (conducteurs non entraînés pour le combat) et les chars non soviétiques quand ils transportent de l'infanterie [1]

1. Seuls les Soviétiques ont développés une doctrine tactique mêlant des fantassins et des blindés au combat.

Ces troupes viennent de débarquer de deux camions Opel Blitz. A gauche de la photo, on peut reconnaître la plaquette inspirée du film *Croix de fer*, avec le sergent Steiner et son groupe (voir la rubrique *Nouveautés figurines* de *Vae Victis* n° 11).

ne peuvent jamais s'approcher **volontairement** à moins de 30 cm d'un ennemi localisé ou non.

● Les véhicules à roues (R et TT) utilisent la valeur **supérieure** de mouvement pour leur déplacement sur route (limitée à la valeur 3). Les véhicules à roues non tout terrain (R) utilisent la valeur **inférieure** pour les déplacements autres que ceux sur route (limitée à la valeur 0). Par exemple, un camion de classe de vitesse de 1 utilise la valeur 2 pour son déplacement sur route (20 cm) et la valeur 0 pour un déplacement en terrain clair (7 cm), en abri clair (4 cm) ou en abri dense (2 cm).

3.2 - Déplacement d'unités abritées

Pour déplacer un élément abrité (voir 4.4), le joueur doit avoir des ordres identiques de mouvement pour le véhicule et le ou les éléments ; le joueur effectue les ordres simultanément avec la valeur d'initiative de la plaquette la plus faible, le ou les éléments restant abrité derrière le blindé.

Exemple : un détachement d'expérience 3 abrité par un char d'expérience 1 avec un ordre identique de mouvement peuvent être joués simultanément avec la valeur d'initiative de l'élément d'expérience 1.

B4 - Transport des troupes

4.1 - Généralités

Chaque véhicule possède sa propre capacité de transport exprimée en nombre d'élément ou de demi-éléments :

Groupe chevaux, vélos, motos et side-car : 1

Voiture (jeep) : 1,5

Char, petit transport blindé (Carrier, SdKfz 250) : 2

Camion (petit), grand transport blindé (halftrack, SdKfz 251) : 3,5

Camion (grand) : 6,5

Par exemple, un Carrier britannique a une capacité de transport de 2, il peut embarquer deux éléments ou un élément et deux demi-éléments.

Un véhicule de transport peut également tracter une pièce d'artillerie. Les pièces de tailles L peuvent être tractées par ceux d'une capacité d'au moins 1,5 et celle de taille XL par ceux d'une capacité d'au moins 3.

4.2 - Embarquement et débarquement de l'infanterie

Embarquement : un ou plusieurs détachements avec un ordre **P**, qui n'ont pas bougé de plus de la moitié de leur potentiel de mouvement et qui sont au contact d'un ou plusieurs véhicules, peuvent embarquer.

Débarquement : un ou plusieurs détachements non démoralisés recevant un ordre **P** peuvent débarquer. Lorsque l'ordre est dévoilé, le ou les détachements sont déposés auprès de leur véhicule.

Un groupe indépendant ou un groupe qui embarque ou débarque a son ordre P remplacé par un ordre Leurre.

Pour pouvoir embarquer ou débarquer un détachement, un véhicule doit :

– posséder une capacité de transport suffisante;

– avoir un ordre T, P ou L et ne pas bouger de plus de la moitié de son potentiel de mouvement ce tour.

Exemple : un groupe de quatre détachements soviétiques a un ordre P et est en terrain clair. Il peut se déplacer jusqu'à 2,5 cm pour être adjacent à un groupe de deux chars, et peut alors embarquer jusqu'à deux détachements par char.

Les chars transportant de l'infanterie ne pourront pas se déplacer ce tour de plus de la moitié de leur potentiel de déplacement avec un ordre P, ou doivent avoir un ordre T ou L. L'ordre du groupe d'infanterie P est immédiatement remplacé par un ordre L.

4.3 - Combat et éléments embarqués

Un élément embarqué ne peut effectuer aucune action autre que se défendre au corps à corps (car il a un ordre L).

Un élément embarqué peut être pris pour cible et est considéré à l'arrêt et en abri dense s'il se trouve à l'intérieur d'un véhicule blindé ; sinon il est considéré à l'arrêt et en abri léger.

Un élément transporté qui devient démoralisé évacue et est placé adjacent au véhicule. De même, un élément devient automatiquement démoralisé si le véhicule qui le transporte devient immobilisé ; l'élément est également placé adjacent au véhicule.

Un élément transporté à bord d'un véhicule détruit doit effectuer un test d'évacuation (voir 5.3).

4.4 - Troupes abritées

Un véhicule blindé de taille L ou XL peut abriter jusqu'à deux éléments qui se trouvent à son contact. Chaque tir qui passe au travers du véhicule pour atteindre le centre de la plaquette de l'élément abrité est considéré comme se faisant sur une cible à l'arrêt, en abri léger. Un élément abrité ne peut effectuer un tir que s'il possède un ordre T.

Exemple : un élément abrité derrière un char avec un ordre A est pris pour cible par un ennemi dont le tir doit passer au travers d'une partie du véhicule pour atteindre son centre. L'élément est considéré, pour le tir, comme en abri léger et à l'arrêt.

B5 - Tir contre véhicule

5.1 - Généralités

La procédure de tir contre un véhicule est indiquée dans les règles d'artillerie (voir *VV* n° 11).

Un véhicule touché doit immédiatement effectuer un **test de structure**.

Le joueur consulte alors la carte de véhicule, lance 1d6 et ajoute les modificateurs suivants (indiqués sur la carte) :

– tir HE ou AC selon le type de cible;

– corps à corps contre un véhicule « à ciel ouvert » (halftrack, Carrier, etc.);

– efficacité de l'obus (à retrancher), selon le canon;

– classe de protection, selon le véhicule.

Le résultat de la carte de véhicule indique le résultat du tir, avec un résultat contre le véhicule et un contre l'équipage (voir 5.2 et 5.3, même si le véhicule n'est pas affecté).

Exemple : un mortier de 81 mm (sans valeur AC et d'une efficacité HE de 2) touche un char soviétique T-34 (classe de protection 2). Le joueur soviétique doit immédiatement faire un test de structure. Il lance 1d6, fait 3 et consulte sa carte. Le blindé est touché par un tir HE, le joueur ajoute 2. Il déduit l'efficacité de l'obus adverse, **2**, et ajoute sa classe de protection **2**. Le résultat donne **5**, le char ne subit aucun dommages mais l'équipage doit tester son moral avec un modificateur de – 1.

Un véhicule immobilisé une seconde fois est considéré comme détruit.

5.2 - Test d'équipage

Le joueur lance 2d6, ajoute les modificateurs (résultat du test de structure, démoralisation, valeur de moral). Le résultat doit être

RÉALISATION

Les figurines présentées dans cet article sont des SHQ, Drew's Militia, Britannia, FAA, Wargames Foundry et Old Glory. Peinture par Pierre Laporte (Russes) et Stéphane Langlois (Allemands).

Véhicules Britannia, SHQ et Matchbox, peinture par Pierre Laporte.

Bâtiments Scenic Effects et Britannia, isbas Britannia aimablement prêtées par **Exokit**.

Décor par Arnaud Faure et Pierre Laporte.

L'auteur remercie Pierre Dobson, Jean-Philippe Imbach et Pierre Laporte pour leur aide précieuse.

« *Mort aux fascistes !* ». Reprenant le slogan vengeur peint sur la tourelle de ce T-34/76, les troupes d'assaut soviétiques se lancent à l'attaque.

Code	Nom	Roues ou chenilles	Véhicule				Canon	Efficacité			Arme Sec.
			Vitesse	Taille	Protection	Sauvegarde	Calibre	AC	HE	Fum	MG
ALLEMAGNE											
A01	Kubelwagen	R	2	—	0	1	—	—	—	—	C
A02	SdKfz 231/8r	TT	3	L	1	2	20L	0	—	—	—
A03	SdKfz 234/1	C	3	L	1	2	20L	0	—	—	—
A04	SdKfz 234/2	C	3	L	1	2	50L	1	—	—	—
A05	SdKfz 250-251/1	C	2	L	1	3	—	—	—	—	T
A06	SdKfz 251/10	C	2	L	1	2	37L	0	—	—	—
A07	SdKfz 251/22	C	2	L	1	2	75L	1	0	—	—
A08	PzKpfw IV E/F1	C	1	XL	2	3	75L	0	0	—	C
A09	PzKpfw IV F2/H	C	1	XL	2	3	75L	1	0	—	C
A10	Panther G	C	2	XL	3	4	75L	2	1	0	—
A11	Panther A/EG	C	2	XL	3	4	75L	2	1	0	C
A12	Tiger I	C	1	XL	3	4	88L	2	1	0	C
A13	Tiger II	C	1	XL	3	4	88L	3	1	0	C
A14	StuG IIIF	C	1	L	2	3	75L	1	0	—	C
A15	StuG IIIG	C	1	L	2	3	75L	1	0	—	C
A16	StuG 42	C	1	L	2	3	105	—	2	3	—
A17	Brümbar	C	0	XL	3	4	150	—	3	3	—
A18	Marder II	C	1	L	1	2	75L	1	0	—	—
A19	Marder III	C	1	L	1	2	76L	1	0	—	—
A20	Nashorn	C	2	L	1	2	88L	3	1	—	—
A21	Wespe	C	1	L	1	2	105	—	2	3	—
A22	Hummel	C	1	L	1	2	150	—	3	3	—
A23	Hetzer	C	2	L	3	4	75L	1	0	—	—
A24	Jagdpanzer 38	C	0	L	2	3	75L	1	0	—	—
A25	Jagdpanzer IV/70	C	1	L	3	4	75L	2	1	0	—
A26	Elefant	C	0	XL	3	4	88L	3	1	0	—
A27	Jagdpanther	C	2	L	3	4	75L	2	1	0	—
A28	Jagdtiger	C	0	XL	3	4	128L	3	2	1	C
URSS											
U01	T-34/41-43	C	3	L	2	3	76L	0	0	—	C
U02	T-34/85	C	3	L	2	3	85L	1	0	—	C
U03	KV-1/42	C	0	XL	2	3	76L	0	0	—	C
U04	KV-85	C	1	XL	2	3	85L	1	0	—	C
U05	IS II	C	1	XL	3	4	122L	3	2	1	C
U07	SU-76	C	2	L	1	2	76L	0	0	—	—
U08	SU-85	C	3	L	2	3	85L	1	0	—	—
U09	SU-100	C	3	L	3	4	100L	2	1	—	—
U10	SU-122	C	2	L	2	2	122	—	2	3	—
U11	SU-152	C	1	L	3	4	152	—	3	3	—
U12	ISU-122	C	1	L	3	4	122	—	2	3	—
U13	ISU-152	C	1	L	3	4	152	—	3	3	—

inférieur ou égal à la valeur indiquée sur la carte. En cas d'échec, le joueur lance 1d6 et consulte le résultat sur la table des échecs.

Un équipage déjà démoralisé qui subit une nouvelle démoralisation est considéré comme **éliminé**, le véhicule est considéré comme abandonné.

5.3 - Test d'évacuation

Les équipages d'un véhicule et les éventuels éléments transportés doivent effectuer un test d'évacuation lorsque leur véhicule est détruit. Le joueur lance 1d6 pour chaque plaquette et doit obtenir un résultat inférieur ou égal à la valeur de sauvegarde du véhicule. Si le test est réussi, la plaquette est débarquée démoralisée, adjacente au véhicule. Sinon, elle est détruite.

Les équipages évacués utilisent la carte standard des servants (avec les mêmes valeurs de moral quelle que soit la nationalité), jusqu'à ce qu'ils soient éventuellement de nouveau dans un véhicule.

Un véhicule abandonné peut être récupéré par un équipage **ami** si celui-ci reste un tour adjacent, non démoralisé, avec un ordre T.

Un GC motorisé ou blindé est considéré comme perdu lorsque la plaquette des servants est éliminée. Par ailleurs, il n'apporte plus de modificateurs lors de la phase d'activation tant qu'il n'a pas embarqué dans un véhicule.

5.4 - Localisation

La distance de localisation est modifiée par la taille de cible :
– cible de taille importante (XL) : + 30
– cible de taille moyenne (L) : + 20

Une cible de taille normale (infanterie, petites pièces d'artillerie ou petits véhicules) n'apporte pas de bonus à la localisation.

Note : cette règle s'ajoute aux règles normales de localisation.

B6 - Tir des véhicules

6.1 - Orientation

Par simplicité, tous les véhicules peuvent tirer à 360° (de même, l'orientation d'un véhicule qui subit un tir n'est pas prise en compte). Un véhicule immobilisé peut tirer dans les 45° de part et d'autre du milieu du front avant de la plaquette, sauf pour les armes en tourelles qui tirent à 360°.

6.2 - Tir

Un véhicule ne peut faire feu avec son canon qu'avec un ordre **T ou P**. Les MG peuvent faire feu avec un ordre A, P, T ou D.

Un véhicule effectue un tir distinct pour chaque arme qu'il possède, sauf pour un corps à corps, où le facteur correspond à l'utilisation simultanée de tous les armements du véhicule. La résolution des tirs suit la règle générale pour les tirs de MG et celle de tir direct d'artillerie pour les canons.

Par simplicité, toutes les MG sont rassemblées en un seul facteur, de même, l'enrayage suite à un tir de MG affecte toutes les MG d'un véhicule.

Règles optionnelles

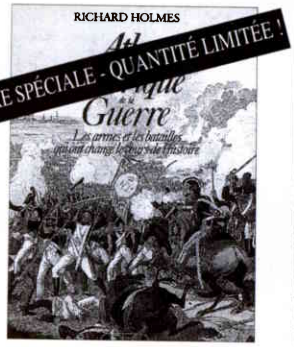
● Commissaire politique soviétique

Un commissaire politique est utilisable par le joueur soviétique, mais dans un scénario situé avant novembre 1942 uniquement [2].

C'est un détachement qui utilise la carte Fusil ou PM et qui est rattaché à un GC. Si, en début d'un tour de jeu, le commissaire politique se trouve à moins de 5 cm d'une troupe amie démoralisée, alors le détachement du com-

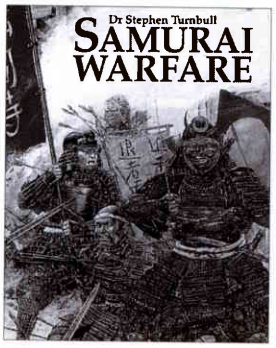
2. Les commissaires politiques ont été rappelés du front par ordre de Staline en novembre 1942, pour ne plus interférer avec le commandement militaire.

GUERRE ET HISTOIRE

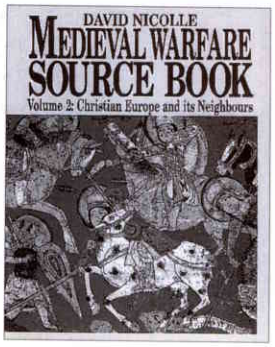


OFFRE SPÉCIALE - QUANTITÉ LIMITÉE !

Atlas Historique de la Guerre, par Richard Holmes.
Depuis l'âge de bronze jusqu'à la guerre des étoiles, toutes les armes et tactiques qui ont modifié l'art de la guerre, en 304 pages illustrées.
Réf. **77317. 99 F franco**

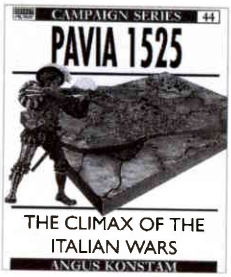


Samurai Warfare, par Dr Stephen Turnbull.
Campagnes sur terre et sur mer, tactiques, tenues, armes et armures des guerriers samouraï, en 158 pages richement illustrées. En anglais.
Réf. **31045. 205 F franco**

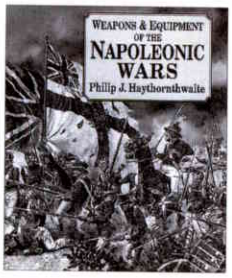


Medevial Warfare Source Book Vol. 2, par D. Nicolle.
Deuxième volet. Ouvrage détaillé concernant les campagnes, les armes, les guerriers, les sources, etc., en 320 pages et 220 illustrations. En anglais.
Réf. **31074. 309 F franco**

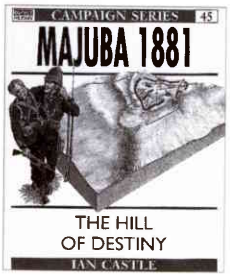
CAMPAGNE ET STRATEGIE



Pavia 1525, par Angus Konstam.
Plus de 90 illustrations, cartes et planches couleurs. Ordre de bataille et notes pour joueurs d'histoire.
96 pages.
En anglais.
Réf. **88244.**
140 F franco

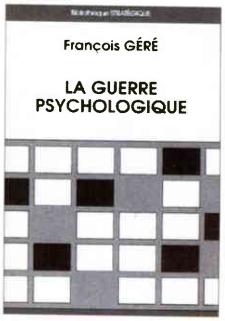


Weapons & Equipement of the Napoleonic Wars, par P. J. Haythornwaite.
Réédition. De l'infanterie à l'artillerie, des tactiques à la vie de tous les jours, des uniformes aux équipements, en 190 pages de dessins au trait.
En anglais.
Réf. **33046. 190 F franco**

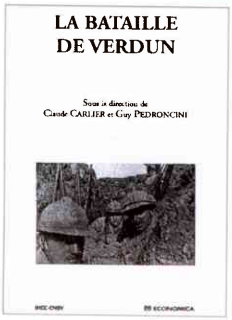


Majuba 1881, par Ian Castle.
Plus de 90 illustrations, cartes et planches couleurs. Ordre de bataille et notes pour joueurs d'histoire.
96 pages.
En anglais.
Réf. 88245.
140 F franco

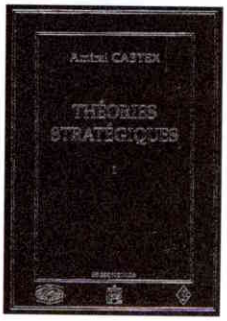
ART DE LA GUERRE ET STRATEGIE



La Guerre Psychologique, par François Géré.
Succès des opérations militaires et manoeuvre psychologique sont, plus que jamais, indissociables. En 424 pages.
Réf. **77315. 230 F franco**



La Bataille de Verdun.
Ce colloque permet de faire le point sur l'état de la recherche historique et sur l'importance de cette bataille. En 189 pages.
En français.
Réf. **77314. 175 F franco**



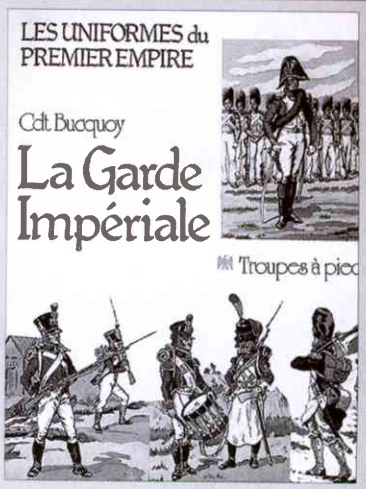
Théories Stratégiques, par l'Amiral Castex.
Le plus ample traité de stratégie navale. Un monument de la pensée stratégique. En 7 volumes.
En français.
Réf. **77313. 1 565 F franco**

Au 01.49.23.72.22, nous restons à votre disposition, pour toutes commandes par Carte Bancaire et pour tous renseignements sur le contenu des ouvrages. Livre réservé = Temps gagné !

a&C LIBRAIRIE

19, avenue de la République 75011 Paris
Ouverture du mardi au samedi de 10 h à 19 h
Tél. : 01.47.00.68.72 - Fax : 01.40.21. 97.55.

COLLECTION BUCQUOY



Le charme du passé. Une documentation inégalée. Profitez de notre offre avant l'épuisement complet de la série.

L'infanterie.
Réf. **33005.**
La cavalerie légère.
Réf. **33007.**
Les cuirassiers.
Réf. **33006.**
La garde impériale : troupes à pied.
Réf. **33015.**
La garde impériale : troupes à cheval.
Réf. **33008.**
Le Passepoil.
Réf. **33011.**
Etat-major et service de santé.
Réf. **33003.**

Gardes d'honneur et troupes étrangères.
Réf. **33004.**
La maison de l'Empereur.
Réf. **33009.**
Fanfares et musiques des troupes à cheval 1640-1940.
Réf. **33010.**

200 F franco
LE VOLUME !
380 F franco
LES DEUX VOLUMES !
560 F franco
LES TROIS VOLUMES !

VAE VICTIS 13

BON DE COMMANDE
A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de
Armes & Collections 19, avenue de la République 75011 PARIS

Veuillez m'adresser :	**Réf.**	**Prix**

❒ Mandat **Total :**
❒ Chèque bancaire
❒ CB n°

Date d'expiration ..... / ..... Signature

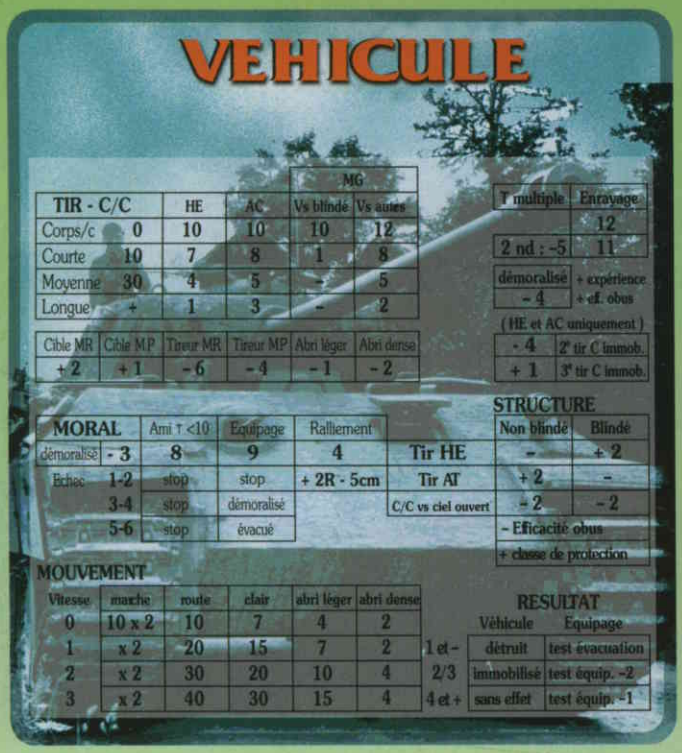
Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... **Ville** .....

Tél. :



CARTES D'UNITES POUR SECTION D'ASSAUT

Les cartes d'unités proposées sur cette page permettent de faire intervenir les unités soviétiques et complètent les unités anglaises et allemandes. La carte de véhicule est une carte standard à tous les véhicule de toutes nationalités. Les caractéristiques détaillées de chaque véhicule sont indiquées dans des tableaux séparés. Ces cartes sont à découper et à coller de préférence sur du carton fort.

missaire politique reçoit gratuitement et obligatoirement un ordre R. Lors de la phase de ralliement, les éléments à moins de 5 cm de l'ordre R reçoivent un bonus de + 4 (à la place du + 2). Les éléments ne réussissant pas le test sont **éliminés**.

● Vague d'assaut

Le joueur soviétique a la possibilité de déclencher une vague d'assaut. Pour cela, il doit attribuer à un chef de section un ordre C. Tous les GC à moins de 20 cm du chef de section et tous les éléments dans sa zone de commandement, ainsi que tous les éléments à moins de 20 cm du chef de section reçoivent gratuitement et obligatoirement un ordre C s'ils ne sont pas démoralisés. Cet ordre est obligatoirement reconduit le tour suivant pour les éléments non démoralisés ayant débuté la vague d'assaut.

Le joueur soviétique ne peut pas dépenser de points d'activation pour les détachements dépendant d'un GC engagé dans une vague d'assaut déclarée, même si ceux-ci sont hors zone de commandement ou sont démoralisés.

Le joueur soviétique doit déclarer la vague d'assaut au premier marqueur d'ordre qu'il retourne pendant la séquence d'action. La vague d'assaut s'arrête à la fin d'un tour où :

– tous les officiers en faisant partie sont éliminés ou démoralisés;

– après un minimum de **3 tours**, lorsque le GC qui la dirige le souhaite.

Le joueur peut alors appliquer la règle d'attribution des ordres, les ordres C n'étant plus reconduit pour les troupes non en mêlée. ❐

Cette vue permet d'admirer un magnifique SU-85 et un T-34/76. L'infanterie d'accompagnement est constituée de différentes unités de l'armée rouge, entre 1943 et 1944.

Code	Nom	Mouvement			Efficacité		
		Groupe appui lourd	L	XL	AC	HE	Fum
ALLEMAGNE. CANONS ANTICHARS D'INFANTERIE							
A01	37 L 45	X			0	—	—
A02	50 L 60	X			0	—	—
A03	75 L 46		X		1	0	0
A04	76.2		X		1	0	0
A05	88 L 71			X	3	0	0
URSS. CANONS ANTICHARS D'INFANTERIE							
U01	45 L 66	X			0	—	—
U02	57 L 73	X			1	—	—
U03	76 L 52		X		1	0	0
U04	100 L 60			X	2	1	0

ARMES ANTICHARS DE L'INFANTERIE		
	Type d'effets	Efficacité
Arme de base/MG	HE	0
Fusil AC	AC	0
Casseurs de chars	AC	1
Panzerfaust (PzF)	AC	3
Panzerschreck (PzK)	AC	3
Bazooka	AC	2
PIAT	AC	2

SUR LA ROUTE DE MINSK

Scénario pour Section d'assaut

Le 22 juin 1944, après une accalmie de quatre mois, les Soviétiques lancent l'une des plus grandes offensives de la guerre, l'opération Bagration, sur le front bélorusse. Après avoir percé le front allemand faiblement défendu, les Soviétiques avancent sur Minsk dès le 2 juillet. Au nord-est de cette ville, sur le front de la 3e armée bélorusse, des unités allemandes tentent de tenir la ville de Borissov face à l'avance de deux armées de la Garde. Ce scénario met en scène une action de retardement par des éléments de la 170. ID.

L'ordre de bataille de chaque camp est indiqué au dos de la planche de pions (à photocopier avant la découpe). Les cartes données page ci-contre permettent de représenter les unités soviétiques (et quelques unités allemandes et anglaises non encore disponibles).

Les forêts sont considérés **Tl/Ad** pour l'infanterie, et **Td/Al** pour les blindés. Les bâtiments, les murets et le foxhole (point B) sont considérés comme **Td/Ad** pour toutes les unités.

● Placement allemand

Le joueur allemand se place en premier :

– le QG sur la point « A » de la carte

– la MMG au point « B »

– le chef de la 1re section et le groupe 1 au point « C »

– le groupe D au point « D ».

Avant le début du scénario, le joueur allemand note sur un papier le tour pendant lequel il souhaite faire entrer ses renforts. Les renforts entrent comme indiqué sur la carte.

Tour 2 : éléments A + B

Tour 3 : éléments A + B + C

Tour 4 : éléments A + B + C + D

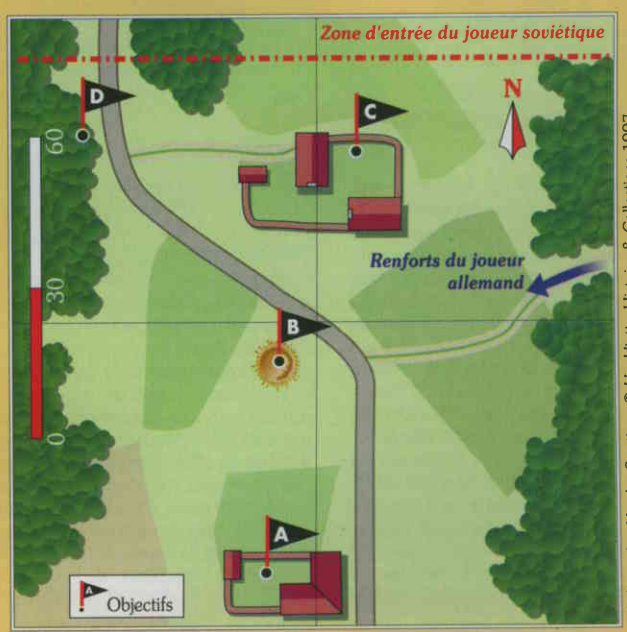
● Placement soviétique

Les unités soviétiques entrent par les bords de table indiqués sur la carte :

– le QG, le groupe de chars T-34/85 et la 1re section au tour 1

– la 2e section au tour 2.

Il ne coûte aucun point d'activation pour affecter un pion d'ordre à un élément le tour de son entrée sur table.



● Conditions de victoire

A la fin du 11e tour, les deux joueurs font le décompte de leurs points de victoire.

Le joueur allemand gagne 1 point par élément de la première section survivante, 1 point par tour où il contrôle le point « C » et 10 points pour le contrôle du point « A » à la fin du jeu.

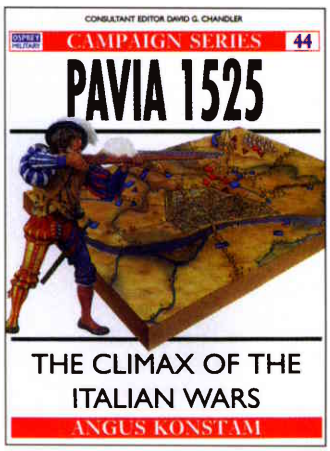
Le Soviétique marque 5 points pour le contrôle du point « B » et 10 points pour le contrôle du point « A ».

Le joueur avec le plus de points de victoire est le vainqueur. ❐

NOUVEAU !

LA BIBLIOTHEQUE STRATÉGIQUE

ALLÉLUIA ! Après le numéro sur la bataille de Fornoue, chroniqué dans la précédente livraison de *VaeVictis*, la série *Campaign* de chez Osprey publie maintenant un volume annoncé depuis de nombreux mois : celui sur la bataille de Pavie.



Pavia 1525 est, bien entendu, splendide. Mais il nous fait surtout redécouvrir l'une des plus importantes batailles de la Renaissance. Celle-ci vit en effet la défaite sans appel des Français face aux troupes impériales de Charles Quint et l'effondrement du rêve italien de François 1er, lequel y fut même fait prisonnier et emmené en captivité à Madrid. Au soir de son échec, le roi de France écrivait à sa mère ces mots restés célèbres : « *Tout est perdu, Madame, for* (sauf) *l'honneur, et la vie, qui est sauve...* ». Libéré un an plus tard contre la promesse de paiement d'une rançon... qu'il ne paiera jamais, il reprit le combat contre son vieil adversaire germano-hispano-flamand, mais ne put jamais reconquérir de position de force dans la péninsule italienne.

Cet ouvrage nous détaille tout ce que nous devons savoir sur les chefs comme les armées en présence, la campagne, la bataille proprement dite (elle-même décomposée en plusieurs sous-chapitres, analysant autant de ses différentes phases) et ses conséquences. Enfin, des annexes explorent le champ de bataille tel qu'il se présente aujourd'hui, et nous fournissent une chronologie des événements de 1525 et une (trop mince) bibliographie.

La Rome impériale

Angus McBride a encore frappé fort ! Il signe en effet les illustrations d'un beau fascicule dont les textes sont de Martin Windrow : ***Imperial Rome at War***, paru chez Concord Publications Company, éditeur jusqu'à présent plutôt spécialisé dans les ouvrages sur les armées contemporaines. À travers un survol de plusieurs siècles, nos deux auteurs présentent l'évolution de l'armée romaine, de la guerre des Gaules au désastre d'Andrinople, contre les Goths, en 378 ap. J.-C., en passant par la conquête de la Dacie par Trajan, la guerre contre les Parthes ou la garde sur le *Limes*. Chaque double page contient un tableau de « maître » McBride, tandis que la page en vis-à-vis commente l'illustration et situe l'action dans son cadre historique général, en profitant pour nous présenter l'armée romaine (au combat ou dans sa vie quotidienne) au fur et à mesure de sa transformation d'un outil de conquête en une force défensive. Intelligent et très didactique.

The Medieval Warhorse, from Byzantium to the Crusades, d'Ann Hyland (paru chez Grange Books, à Londres), est un ouvrage bienvenu qui nous explique à peu près tout ce que l'on pourrait chercher à savoir sur le cheval de guerre au (Haut) Moyen Âge. Les chapitres de ce livre traitent le sujet par grandes aires culturelles et temporelles (Byzance, la période anglo-saxonne, l'Europe occidentale des VIIIe et IXe siècles, les Normands et les premiers Plantagenêts, les armées musulmanes, les Mongols, l'importance du cheval dans les croisades), mais en abordant dans chacun d'entre eux des thématiques « transversales » : l'élevage, le dressage, l'art vétérinaire, les tactiques de combat, etc. Grande spécialiste d'art équestre (et déjà auteur de deux livres : *The Horse in the Roman World* et *Training the Roman Cavalry*), Ann Hyland fait le point sur les plus récentes découvertes des historiens comme des archéologues, et a mis à profit sa longue pratique du cheval pour systématiquement les tester dans la réalité.

The Battle of Hastings - sources and interpretations, recueil d'articles établi par Stephen Morillo, est paru chez l'excellent éditeur britannique Boydell & Brewer, spécialisé dans l'histoire médiévale. À ce jour, cet ouvrage semble bien être le plus complet qui soit sur cette célébrissime bataille : on y trouve en effet l'intégralité des textes des chroniques médiévales qui la relatent (!), trois textes d'analyse de la campagne (le style stratégique de Guillaume le Bâtard, la logistique maritime de l'opération, l'expédition de Pevensey), et sept textes développant autant d'interprétations différentes de l'événement, que ce soit d'un point de vue tactique ou historique. Les aficionados du jeu d'histoire apprécieront notamment une étude approfondie sur la manœuvre de retraite simulée des Normands et une analyse fort originale de la bataille (« *Hastings : An Unusual Battle* »).

Armies and Warfare in the Middle Ages - The English Experience, de Michael Prestwich, est paru aux très sérieuses Yale University Press et nous présente un panorama complet du problème : l'élite militaire, l'obligation de service guerrier, les récompenses, l'infanterie, les mercenaires, le commandement, la stratégie et le renseignement, la chevalerie, la logistique, la marine, la guerre de siège, la bataille, etc. (à noter, également, la présence d'une impressionnante bibliographie). L'objectif principal de l'auteur est de casser définitivement l'image de la guerre médiévale telle qu'elle nous a été léguée par les romantiques et autres post-romantiques du XIXe siècle. Refusant l'imagerie d'Épinal et voulant faire œuvre d'historien scientifique et objectif, Prestwich s'emploie à analyser ces phénomènes dans leur réalité la plus crue — parfois même la plus terre-à-terre, et sans idéologie. La boue, la pluie, le sang, la faim, la souffrance, la maladie, l'intérêt sordide, le calcul ou les manœuvres d'évitement du combat tiennent donc ici plus de place que la supposée « grandeur » de la chevalerie, les étendards colorés flottant au vent et les pourpoints chamarrés des hommes d'armes...

Ceux qui chercheraient à se documenter de façon sérieuse et exhaustive sur les armées suisses à travers les âges trouveront leur bonheur dans le guide de Claude Bonard et Philippe Coet intitulé : ***Patrimoine militaire suisse***, publié aux éditions Cabédita, à Berne, dans la collection *Archives vivantes*, avec le soutien de la Bibliothèque militaire fédérale et d'autres institutions helvétiques de défense. Musées, monuments, fortifications, champs de batailles, bibliothèques, centres d'archives, publications diverses, et même sociétés de reconstitutions sont ici présentés en détails (y compris avec des inventaires des fonds et heures d'ouvertures !), le tout concernant toutes les époques. On attend l'équivalent pour la France...

Le génie de Napoléon

Excellente surprise dans ma boîte aux lettres : un livre publié de façon quasi confidentielle chez un petit éditeur (Bernard Giovanangeli) et intitulé ***Bonaparte en Italie - naissance d'un stratège***. Dans un ouvrage clair, bien écrit, fort rapide à lire, l'auteur, Stéphane Béraud, analyse avec brio cette première campagne d'Italie de la jeune République française : les analyses tactiques sont nombreuses, toujours replacées dans leur contexte stratégique ou politique, intelligemment mises en perspective dans l'histoire générale de l'art de la guerre, et plus particulièrement de la révolution stratégique napoléonienne. Béraud prouve en effet que, bien plus que Valmy ou Fleurus, ce fut bien cette campagne qui fonda un nouvel art de la guerre, rompant définitivement avec le XVIIIe siècle et préfigurant l'épopée napoléonienne. Cartes, schémas, tableaux, ordres de bataille (tous en couleur !), très nombreux encadrés, et même un glossaire des concepts tactiques et stratégiques napoléoniens concourent à faire de ce livre l'excellent manuel de base qui manquait sur le sujet, tout en présentant un bon exemple de ce que devrait systématiquement être une « histoire-batailles » renouvelée, c'est-à-dire réconciliant « Anciens » et « Modernes » de cette discipline.

La bataille de Verdun est un ouvrage collectif paru chez Economica et rassemblant des articles d'éminents spécialistes français (ainsi qu'un historien allemand). On y trouve notamment des études portant sur les problèmes de commandement, le rôle de cette arme nouvelle qu'était alors l'aéronautique, le point de vue allemand, etc. L'état des plus récentes recherches sur le sujet, en somme.

Dans la catégorie « beaux livres » (et donc cher, hélas : 360 F), voici ***La ville et la guerre***, autre ouvrage collectif, paru aux Éditions de l'Imprimeur, à Besançon. Superbement illustré, il contient des articles signés des meilleurs experts français, historiens ou sociologues. Les thèmes abordés rendent cet ouvrage exhaustif et contribuent à développer la réflexion, aussi bien historique que prospective, sur un sujet aussi important pour comprendre le passé qu'il risque d'être fondamental pour comprendre l'avenir : « *Défense des villes ou défense de l'Empire. L'architecture militaire à l'époque romaine* », « *La ville médiévale et sa défense, IXe - XIIIe siècles* », « *Villes-ports, villes-arsenaux* », « *Villes et guerres nationales au XIXe siècle* », etc. Cette véritable « histoire militaire de l'urbanisme » est aussi splendide et agréable à lire que très importante pour tout historien ou toute personne intéressée à comprendre le fait guerrier d'hier, d'aujourd'hui ou de demain. ❐

Par Laurent Henninger

En direct des Etats-Unis et du monde entier

Les meilleurs titres internationaux en Défense et Questions Militaires

Rapports officiels • Manuels de l'US Army • Histoire militaire Doctrine • Systèmes d'armes • Intelligence • Wargaming

•

Tous ouvrages étrangers sur commande
Fret aérien hebdomadaire des Etats-Unis

•

Bulletin signalétique gratuit sur simple demande à
WORLD DATA – 10, rue Nicolas Flamel 75004 PARIS
Tél. : 01. 42. 78. 05. 78 – Fax : 01. 42. 78. 14. 72
Librairie ouverte du lundi au samedi de 10 h à 18 h 30.m

avec le même système de règles que WATERLOO 1815

la plus triomphale

des campagnes DE l'Empereur

...

TILSIT ÉDITIONS

En vente chez votre revendeur habituel. Info tel. TILSIT Éditions : 01 69 79 69 20 -France-

Ou par correspondance en retournant ce bon de comande dûment complété (à TILSIT Éditions, 37 route de Versailles 91160 CHAMPLAN), muni de votre règlement par chèque bancaire à l'ordre de TILSIT Éditions.

Offre valable en France métropolitaine dans les limites des stocks disponibles jusqu'au 31/12/99.

JE SOUSSIGNÉ

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

CP _____ VILLE _____

COMMANDE par le présent document

☐ exemplaire(s) de IÉNA 1806 au prix unitaire de 290F + 30F de frais de port et d'emballage

☐ exemplaire(s) de WATERLOO 1815 au prix unitaire de 290F + 30F de frais de port et d'emball

Ci-joint mon règlement d'un montant de _____ F

Signature :

Signature d'un parent pour les mineurs :

NOUVEAU !

Sur le front de l'édition : LES BOITES, LES JEUX, LES REGLES

L'ANNÉE 1997 débute en beauté pour le marché français : apparition d'un nouvel éditeur, avec Tilsit Editions, redémarrage de la série *Vive l'Empereur !* et adaptation d'un jeu Simtac.

Par Théophile MONNIER

LA BATAILLE DE FRIEDLAND

Seul éditeur français — pour l'instant ! — à ne pas se contenter d'adaptations de jeux étrangers, Azure Wish Editions relance aujourd'hui, avec ***La Bataille de Friedland***, la série *Vive l'Empereur !*, réalisée par Didier Rouy. Editée dans un premier temps par Socomer en 1989 (avec deux jeux parus, sur Auerstaedt et Hanau), cette série sur les grandes batailles napoléoniennes à l'échelle du régiment présente maintenant des règles considérablement modernisées et un graphisme entièrement revu.

Le matériel proposé est de très bonne qualité. Les pions représentant les régiments d'infanterie et de cavalerie ou des batteries d'artillerie sont rectangulaires, à orienter selon la formation adoptée (en ligne ou en colonne). Les pions chefs, ronds, montrent le visage des officiers. Les uns et les autres cumulent sobre élégance et clarté des informations nécessaires au jeu.

La simulation des tactiques est très fine et diverses formations ou attitudes de combat peuvent être adoptées (carré, déploiement en tirailleur, formation adaptée, charge, contre-charge, etc.). Le plus grand mérite de jeu réside dans le soucis pédagogique évident porté à la rédaction des règles et des aides de jeu. Ainsi, la partie concernant le commandement peut être abordée progressivement avec quatre niveaux de complexité croissante. Le dernier, avec la rédaction d'ordres (détermination d'une tactique et d'un objectif) pour chaque chef de corps est d'ailleurs particulièrement intéressant par son réalisme.

Seuls deux points suscitent quelques regrets. La carte tout d'abord dont le graphisme est assez décevant, l'absence ensuite de vraies règles d'interactivités des joueurs dans un même tour, en fonction de l'initiative des généraux, comme dans les simulations récentes de Games USA ou de GMT (une option « jeu interactif » existe bien mais elle repose sur une alternance pure et simple d'activation des corps d'armée des deux camps).

Au final, *La Bataille de Friedland* se présente comme un excellent jeu d'histoire, qui a su trouver le bon équilibre entre temps de jeu (dix tours seulement), précisions (règles sur les formations, le tir, le choc, le moral etc.) et surtout historicité. Enfin, de petites subtilités comme le tirage d'événements aléatoires ou l'emploi de la règle de déploiement stratégique, permettent d'intelligentes variations au jeu de base. La série s'intitule *Vive l'Empereur !*, on peut ajouter sans le moindre doute « *Vivement le jeu suivant !* » (ce sera Eckmühl).

Frédéric BEY

La Bataille de Friedland : jeu en français de complexité moyenne à plus grande (selon les options), pour deux joueurs comprenant 500 pions, une carte et deux aides de jeu. Edité par Azure Wish Editions. Jeu en solitaire possible.

SAGUNTO

Nous avions présenté, dans *Vae-Victis* n° 4, le jeu *Los Arapiles*, réalisé par la société espagnole Simtac. C'est donc avec beaucoup de plaisir que nous voyons apparaître aujourd'hui ***Sagunto***, premier jeu de la série *Les batailles des campagnes d'Espagne et du Portugal*, en version française complète.

Faisant le siège de la ville de Sagunto depuis un mois, l'armée française d'Aragon, commandée par le maréchal Suchet, doit faire face, le 25 octobre 1811, à l'armée espagnole du général Blake, deux fois supérieure en nombre. Le résultat de la journée est une brillante victoire française, qui voit la déroute des Espagnols, et la capitulation de la ville le lendemain.

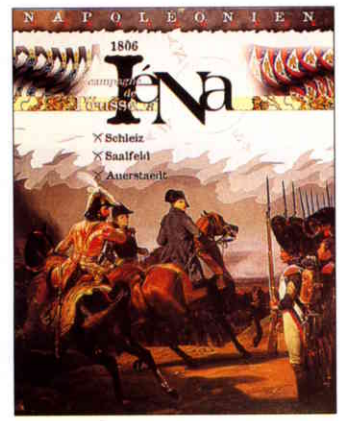
Comme avec *Los Arapiles*, le niveau graphique et la qualité des composant de *Sagunto* est très impressionnant. Les pions reprennent le système Clash of Arms des uniformes, les aides de jeu sont multiples et souvent en couleur, la règle est très bien présentée, en noir et blanc mais avec quantité d'exemples graphiques. Seule la carte est décevante, avec des zones de montagne, autant le dire, hideuses.

Quant au système, il est très proche de celui des *Batailles dans l'Age* (toujours de Clash of Arms) mais avec de nombreux raffinements et surtout de véritables règles de commandement. On retrouve donc les règles de charge, contre-charge et esquive, les diverses formations, des marqueurs de perte à placer sous les pions, différents types d'attaque, des règles de moral, etc. Concernant le commandement, les règles incluent les lignes de commandement (du QG de l'armée aux généraux de division), auxquelles s'ajoutent un système d'ordre par formation.

Soutenu par un graphisme à la pointe et un soucis constant de faciliter la vie du joueur par les aides de jeu, le système utilisé dans Sagunto est, à notre avis, le plus intéressant et le plus précis sur l'Empire à l'échelle grand-tactique. De fait, il est néanmoins assez difficile d'accès et parfois lourd à l'usage, et destiné plutôt à des joueurs expérimentés. Mais les qualités intrinsèques de ce produit ne pourront que séduire tous les passionnés de l'Empire.

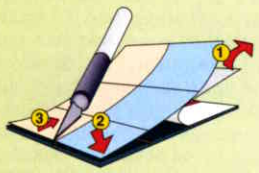
Sagunto : jeu en français assez complexe, comprenant 648 pions et une carte. Un pion représente un régiment ou un bataillon, un hex. correspond à 120 m. Avec livret de scénarios et notes historiques. Jeu en solitaire possible (sans la règle de placement caché).

IENA



Après un départ en fanfare avec *Waterloo 1815*, Tilsit Editions poursuit l'adaptation en français de jeux Clash of Arms avec ***Iéna***, adaptation du jeu du même nom (*Jena!*) sorti il y a tout juste six mois.

Couvrant la campagne de Prusse de 1806, Iéna reprend le système de Waterloo 1815, c'est-à-dire un jeu à l'échelle stratégique, avec des règles de mouvement et de combat assez classiques. Les pions repré-



RÉVOLUTIONNAIRE : LES SYSTÈMES MAGNÉTIQUES POUR JEUX D'HISTOIRE...

Systèmes magnétiques pour jeux Vae Victis
Le lot complet à 100 F l'unité :
- 1 support en carton ferreux 600 x 412,5 mm
- 2 feuilles de rangement 275 x 200 mm
- 384 magnets autocollants 1 face, prédécoupés en 13 x 15 mm

Réassortiments à 75 F l'unité :
- réassort 1 : 2 feuilles de rangement, 500 magnets en 13 x 15 mm
- réassort 2 : 2 feuilles de rangement, 250 magnets, autocollant deux faces (par bandes)

Systèmes magnétiques pour jeux avec figurines :
- pour le 15 mm, le lot à 100 F, 8 bandes de 4 x 20 cm, 1 feuille de carton ferreux 275 x 200 mm, ép. 0,7 mm à découper pour servir de bases
- pour le 25 mm, le lot à 105 F, 7 bandes de 6x20 cm, 1 feuille de carton ferreux 275 x 200 mm

Support en carton ferreux : existe avec hexagones vierges, la feuille de 550 x 200 mm à 40 F l'unité.

Pour les frais de port et d'emballage jusqu'à 2 articles par port :
30 F pour le lot Vae Victis 25 F autres produits
Réglement par chèque à l'ordre de Marc Guilleux

Marc Guilleux
4, rue Croix de Lorraine – 49500 Ste Gemmes d'Andigne
Tél. : 02. 41. 92. 35. 80.

FOX ONE

Annoncé depuis presque un an dans les pages de Game Fix, puis de Competitive Edge, ***Fox One*** est un jeu de cartes sur le combat aérien moderne. Au départ, ce jeu devait sortir comme un jeu en boîte, toujours avec des cartes mais accompagné de divers livrets de caractéristiques et de notes. La version finale se présente en fait sous la forme d'une simple paquet de 108 cartes.

Fox One est un jeu de cartes complet, sans système de rareté ou de cartes à collectionner, et un paquet comprend toutes les cartes nécessaires pour jouer à deux. Le graphisme des cartes est particulièrement réussi, avec des photos de situations réelles pour les cartes d'action, et des infographies pour les cartes d'appareils. La période traitée va de la guerre de Corée aux appareils les plus récents, mais le choix d'avions est assez limité. Pour la période actuelle, on ne trouve ainsi que des MiG-29 et les inévitables F16 et F15.

Le jeu utilise un système assez proche de Down in Flames, de GMT. Les avions se déplacent sur une rangée de six zones et peuvent s'engager aux missiles à distance ou en combat tournoyant sur la même zone. Pendant la phase de manœuvre ou de tirs, les joueurs peuvent utiliser leurs cartes d'action, parmi lesquels on trouve toute la gamme du combat aérien : Immelman, accélération, looping, virage serré, etc. Les cartes permettent ainsi de modifier les probabilités de toucher, de contrer les actions adverses, de changer de zone, etc. Avec un ou deux avions de chaque côté, les combats sont extrêmement rapides car les missiles sont vite meurtriers et un système de fuel limite les durées d'engagement.

Fox One est toutefois moins réussi que Down in Flames. Tout d'abord, le mécanisme de tirage des cartes et de contre de Down in Flames étaient particulièrement ingénieux et, d'autre part, les combats dans Fox One se limitent souvent à rester en position et à lancer un missile avec la meilleure probabilité (un missile qui touche détruit l'avion ciblé, il n'y pas de système de dommages progressifs).

En résumé, Fox One est un jeu très plaisant, facile à jouer et avec de belles cartes mais qui manque sérieusement d'ambition (là encore, les règles de campagne de Down in Flames offrent un plus indéniable). Il n'y a plus qu'à espérer que OSS, l'éditeur de ce jeu, continue sur sa lancée et propose bientôt des extensions variées, avec de nouveaux appareils, des règles d'engagement plus sophistiquées et de nouvelles cartes d'actions. ❐

DESCARTES BOUTIQUES

LES SPÉCIALISTES DU JEU DE SIMULATION

NOUVEAUTÉS **JEUX PC/CDROM**

En Français
♦ *STEEL PANTHER II*

En Anglais
♦ *OVER THE REICH*

NOUVEAUTÉS **WARGAMES SUR CARTES**

En Français
♦ *IENA (Tilsit)*
♦ *FRIEDLAND (Azure Wish)*

En Anglais
♦ *HARPOON 4E EDITION*

NOUVEAUTÉS **JEUX DE PLATEAU**

En Anglais
♦ *AGE OF RENAISSANCE (Avalon Hill)*

Quatre boutiques à votre service :

52 RUE DES ÉCOLES
75005 PARIS
Tél. 01 43 26 79 83
Métro Cluny/ La Sorbonne

6 RUE MEISSONIER
75017 PARIS
Tél. 01 42 27 50 09
Métro Wagram

39 BD PASTEUR
75015 PARIS
Tél. 01 47 34 25 14
Métro Pasteur

13 RUE DES REMPARTS D'AINAY - 69002 LYON
Tél. 04 78 37 75 94
Métro Ampère/ Victor Hugo

LE JEU D'HISTOIRE EN POLOGNE

« A l'Est, du nouveau ! ». Décidément, le jeu d'histoire ne connaît pas de frontières. Un éditeur polonais nous a fait parvenir ses produits, dont la qualité est surprenante. Les éditions **Dragon** proposent des jeux d'histoire sur carte, dans de belles boîtes plastifiées. La qualité graphique des pions et des cartes est tout à fait équivalente à ceux qui se fait chez nous ou aux Etats-Unis; les livrets de règles, en noir et blanc, sont bien imprimées et illustrées. Il nous est par contre très difficile de donner un avis sur les règles elle-mêmes, qui sont entièrement en polonais, aides de jeu compris ! Pour l'instant, cet éditeur a sorti quatre jeux : *Waterloo 1815*, *Arnhem 1944*, un jeu sur l'Afrique du Nord et un autre sur le front Ouest à partir du débarquement. Waterloo, probablement le premier paru, comprend des pions à découper, les autres jeux proposant heureusement des pions standards. Le prochain jeu portera sur la bataille de Tannenberg, en 1914.

Par ailleurs, Dragon édite un magazine de jeu d'histoire (appelé tout simplement *Dragon*), très bien réalisé. Entièrement en polonais comme il se doit, ce magazine de 50 pages (en noir et blanc) comporte des extensions pour les jeux de l'éditeur et des articles historiques (avec par exemple un ordre de bataille très complet sur la bataille de Parkany, en 1683, entre Ottomans et Polonais). Voilà du beau travail et nous souhaitons un développement heureux à cet éditeur, en espérant voir apparaître d'autres bonnes surprises de ce genre chez nos voisins libérés d'Europe de l'Est. ❐

Edition Dragon : 05-070 Sulejówek, ul. Emilii Plater 1, Pologne. Tél./fax : (22) 783 28 98.

sentent des divisions pour l'infanterie et des brigades pour la cavalerie, un hexagone équivalent à 1 km.

Par l'échelle, le système ne comprend pas de problèmes de formations ni, par simplicité, de règles de ravitaillement ou de logistique. L'ensemble des règles tient donc dans un livret de 16 pages, avec très peu de difficultés. Parmi les spécificités, on trouve les charges de la cavalerie, en fait la possibilité de combattre pendant le mouvement, et les bombardements d'artillerie. Les règles de commandement se limitent à une chaîne hiérarchique : les chefs et formations non commandés ne peuvent agir qu'après la réussite d'un jet de dé d'initiative. Enfin, *Iéna* est idéalement conçu pour trois joueurs : un Français et deux Prussiens, ces derniers étant limités dans la coordination des corps.

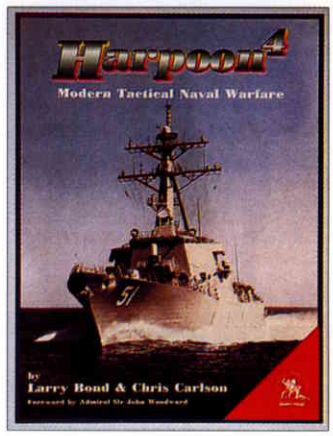
Concernant le matériel, l'éditeur a repris les pions et la carte de la version Clash of Arms, adaptant juste les aides de jeu et les règles. Petit reproche, les historiques et notes de la version anglaise ont disparu, ce qui est franchement dommage. Au final, comme pour *Waterloo 1815*, on ne peut que se féliciter de cette adaptation qui rend accessible aux non-anglophones un très bon jeu sur l'Empire.

Iéna : jeu en français de complexité modérée comprenant environ 240 pions et trois cartes. Jeu en solitaire possible.

Pour la suite, Tilsit Editions prévoit l'adaptation de la série ***Civil War Campaign***, toujours chez Clash of Arms (*Automn of Glory*, *Lee takes Command*, etc.). La première adaptation est prévue pour le Salon des jeux, début avril.

HARPOON 4

Sorti pour la première fois en 1981, ***Harpoon***, la célèbre simulation de combat naval moderne, connaît maintenant une quatrième édition, proposée en boîte. Réalisé par Larry Bond [1], *Harpoon* est sans conteste la simulation la plus complète et la plus complexe sur le sujet. Destiné à être joué avec des figurines au 1/2400, le système peut également être utilisé avec de simples pions (mais toujours sur une surface bleue sans grille de repérage). La boîte comprend d'ailleurs environ 200 pions de navires, avions et missiles pour permettre aux joueurs ne disposant pas de figurines de se lancer dans le jeu.



Cette nouvelle édition remet surtout à jour le système de jeu par rapport aux évolution technologiques récentes, avec de nouvelles règles de détection et de contre-mesure, de nouveaux armements et de nouveaux navires (dont le porte-avions nucléaire *Charles de Gaulle* ou les frégates de classe *Lafayette*). L'échelle de temps et la séquence de jeu ont été légèrement modifiées.

La boîte contient plusieurs livrets : les volumineuses règles, présentées sous formes de feuilles perforées, l'impressionnant livret technique (avec les caractéristiques de la plupart des navires actuels), le livret des joueurs avec les tables de combat, et enfin un livret de démarrage rapide, qui résume les règles indispensables. Une petite dizaine de scénarios complète le tout mais des extensions sont prévues.

Si *Harpoon* n'est pas recommandé aux joueurs débutants, ce jeu est évidemment la référence absolue sur son sujet (et l'adaptation informatique qui en a été faite n'est pas en reste).

Harpoon 4 : jeu en anglais très complexe. Jeu en solitaire impossible, arbitre de jeu préférable (pour le jeu en aveugle). Edité par Clash of Arms.

Philippe GHESTIN

1. Longtemps consultant pour la marine américaine, Larry Bond est d'ailleurs considéré comme un spécialiste de haut niveau sur le domaine du combat naval. Il est également co-auteur du livre *Tempête rouge*, sur la Troisième Guerre mondiale, avec Tom Clancy, un ouvrage assez passionnant malgré une intrigue plutôt succincte.

GD'41

Si, en ce début d'année, les passionnés de l'Empire sont plutôt gâtés, les adeptes de la Seconde Guerre mondiale devront se contenter de la dernière parution de The Gamers (qui, espérons-le, sera disponible en France). ***GD'41*** est la suite atten-

REVUE DE PRESSE

● STRATEGY & TACTICS

Chroniquement en retard, les derniers numéros de *Strategy & Tactics* sont néanmoins arrivés jusqu'à nous. *Reinforce the Right !*, jeu en encart du numéro 180, couvre le début de la Première Guerre mondiale, sur le front Ouest. Le système est particulièrement simple et classique, même si chaque joueur dispose d'une double phase de mouvement-combat. Seuls le choix d'options stratégiques au début de partie et une table d'événements aléatoires viennent égayer un jeu assez peu original. La partie magazine propose pour sa part un dossier intéressant sur le plan Schlieffen et la situation militaire en 1914, et un article sur la planification de l'offensive aérienne contre l'Irak en 1991.

Le jeu du numéro 181 est par contre beaucoup plus digne d'intérêt. *Fall of Rome* est une simulation, en solitaire, de la période des grandes invasions, du I[er] au VI[e] siècle. Il s'agit en fait d'une version remaniée du jeu du même nom paru dans *S & T* n° 39. Particulièrement réussi, *Fall of Rome* propose au joueur de gérer l'empire (collecte d'impôts, entretien et levée des légions, payement de tributs), de maintenir l'ordre dans les provinces (risques de guerre civile) et d'arrêter les multiples invasions barbares. Le système d'événements aléatoires, d'invasions, de tribus en insurrection et la diversité des options stratégiques font de ce jeu une grande réussite. Bref, un « indispensable » dans un format réduit.

● COMMAND

Deux *Command* sont parus depuis notre dernier numéro. Le numéro de novembre 1996 propose deux jeux différents, l'un sur la bataille de Buena Vista, le 25 février 1847, pendant la guerre américano-mexicaine, l'autre sur une hypothétique guerre civile en Russie. *Buena Vista*, malgré un format réduit, comporte de nombreuse originalités intéressantes : phases d'actions alternées où les unités peuvent combattre ou se déplacer, pions double-taille pour les colonnes d'attaques mexicaines, activation aléatoire des chefs, etc. Le dossier du numéro est d'ailleurs consacré à la guerre américano-mexicaine, avec plans complets des différentes batailles. Très utile pour créer de nouveaux scénarios pour *Los Gringos !* (règle parue dans *VV* n° 7). L'autre jeu, *Moscow Burning*, est plus quelconque (d'autant plus que de nombreux marqueurs d'événements n'ont pas été imprimés).

Le numéro suivant de *Command* (n° 41) porte sur la bataille des Ardennes. Le dossier est très complet et aborde tous les aspects de l'offensive. Le jeu lui-même traite des deux premières semaines de combat et comporte 720 pions et deux cartes. Un assez gros morceau donc, mais avec un système de jeu très conventionnel.

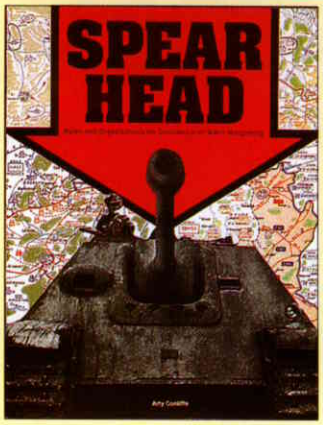
Enfin, Masahiro Yamazaki, rédacteur de l'édition japonaise de *Command*, nous a fait parvenir son dernier numéro, sur la bataille de Koursk. Le magazine est en japonais mais les règle en anglais.

Masahiro Yamazaki : Kokusai Tsushin Co., 1-8-20 Shinmachi, Nishiku, Osaka City, Osaka 550, Japon.

● ALEA

Alea n° 25, la revue espagnole du jeu de simulation, comporte deux extensions pour *Thirty Years War Quad*, de Decision Games/SPI, sur les batailles de Montjuic 1641 et des Dunes 1658 (avec cartes en couleur et pions à découper). Parmi les articles, on trouve plusieurs analyses de jeux récents et un errata pour *For Whom the Bells toll* (série *Europa*).

SPEARHEAD



Arty Conliffe, le concepteur de *Shako*, la règle napoléonienne présentée dans le numéro précédent, est un auteur prolixe qui aborde maintenant la Seconde Guerre mondiale, avec ***Spearhead***, une règle pour le combat à l'échelle de la division.

Spearhead est conçu pour le 1/300 ou le 1/200, mais peut être facilement adaptée aux 15 ou 20 mm. Chaque modèle représente une section de cinq véhicules réels ; chaque plaquette de quelques soldats, une section d'infanterie. Un tour de jeu fait 15 à 30 mn, et 2,5 cm sur la table équivaut à environ 90 mètres sur le terrain [1]. Les règles incluent trois scénarios d'initiation. Le livret sur l'organisation des armées est succinct et n'est pas aussi riche que dans *Command Decision* [2]. Mais comme l'échelle de représentation entre ces deux règles est identique, les amateurs d'armées « exotiques » ou de divisions originales pourront facilement adapter à Spearhead la masse de documentation disponible pour *Command Decision*.

Comme pour *Shako*, la jouabilité est le point fort de Spearhead. Le combat en est la plus parfaite illustration : chaque blindé possède un facteur de feu et un de défense. Ainsi, quand un Panther (puissance de 8) tire de front sur un Sherman (défense de 6), le tireur jette 1d6 et applique un modificateur de + 2 (8 – 6 = 2) ; s'il obtient au moins 6, le char américain est détruit. Quelques modificateurs tactiques supplémentaires modulent le résultat (cible à couvert, cible à longue distance, etc.).

Exit donc le mécanisme classique de résolution en deux étapes : une pour toucher — le fameux « To hit » et une pour détruire — le non moins fameux « To kill ». Ici, un seul jet de dé permet de résoudre le tir. Mais, en contrepartie, il faut accepter la part importante du hasard, bien plus importante qu'à DBM ou à Shako, car un seul dé, au lieu de deux, est lancé pour résoudre le combat.

Concernant la séquence de jeu, chacun bouge à son tour, puis les tirs sont résolus, unités immobiles en premier, suivi du tir des unités ayant bougé. Les formations doivent par ailleurs se conformer dans leurs manœuvres à des ordres écrits (sur une carte du terrain, comme la série tactique de The Gamers), susceptibles d'être modifiés sous réserve d'un test.

Par ailleurs, si les Français étaient les « super-héros » de *Shako*, ce rôle est maintenant dévolu aux Allemands, qui sont outrageusement avantagés pour les changements d'ordre, les marches de flanc, l'intervention de l'artillerie, etc., et ceci quels que soient la période et les troupes qu'ils alignent. Un point qu'il ne faut pas hésiter à modifier suivant les scénarios.

En conclusion, *Spearhead* est une alternative intéressante à *Command Decision*. Grâce à des mécanismes où la jouabilité est privilégiée, le jeu est vif et rapide et il est possible de manipuler un nombre important de troupes. La part importante du hasard risque néanmoins de déplaire aux malchanceux… ou de séduire les « rois du 6 ».

Jean-Philippe IMBACH

Spearhead : règle en anglais pour le jeu avec figurines. Prix indicatif : 150 F.

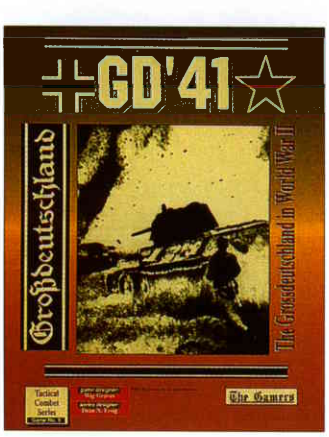
1. Autrement dit, un pouce pour 100 yards… *Spearhead* est bien d'origine anglo-saxonne.

2. *Command Decision* a été présentée en détails dans le n° 4 de *VaeVictis*.

due de *GD'40*, paru en 1993, dans la série *Tactical Combat*. Après Stonne en mai 1940, la Grossdeutschland, qui n'est encore qu'un régiment d'infanterie, est maintenant à la pointe de l'offensive sur Moscou, en octobre 1941. Plus précisément, *GD'41* traite des combats au nord d'Orel, dans le cadre de l'offensive du corps blindé de Guderian sur la route de Tula. Atteignant les faubourgs de Moscou, les Allemands se heurteront ici à la 4e brigade blindée, l'une des unités les mieux équipées de l'armée rouge. Cette unité sera d'ailleurs renommée 1re brigade blindée de la Garde pour sa défense héroïque de Tula.

Nous avons déjà longuement présenté le système de la série *Tactical Combat* dans *VV* n° 2 et 8, série qui repose essentiellement sur un mécanisme d'ordre écrit par formation. Précisons que *GD'41* utilise bien sûr la version 3.1 du système. Comme il se doit, des règles spécifiques viennent compléter l'ensemble (commissaires, mouvement des blindés soviétiques en « paquet », etc.).

GD'41 : jeu en anglais assez complexe comprenant 840 pions et deux cartes. Jeu en solitaire possible en adaptant le système d'ordre.



PHILIBERT

JEUX - FIGURINES - MODELISME

- COLLECTIONS OSPREY -

Série "CAMPAIGN"

RORKE'S DRIFT 1876 (n°41)	135 F
OPERATION BAGRATION 1944 (n°42)	135 F
PAVIA 1525 (n°43)	135 F
MAJUBA 1881 (n°44)	135 F

Série "ELITE"

THE GUARDS1914-45 (n°61)	112 F
ZOUAVE UNITS OF THE AMERICAN CIVIL WAR (n°62)	112 F
GERMAN MOUNTAIN/SKI TROOPS (n°63)	112 F

Série "WARRIOR"

UNION CAVALRYMAN 1861-65 (n°13)	112 F
LATE ROMAN CAVALRYMAN 236-565 (n°15)	112 F
BRITISH TOMMY 1914-18 (n°16)	112 F
US MARINE IN VIETNAM (n°17)	112 F

Série "MEN AT ARMS"

REPUBLICAN ROMAN ARMY (n°291)	99 F
KING GEORGE'S ARMY III (n°292)	99 F
RUSSIAN CIVIL WAR I : THE RED ARMY (n°293)	99 F
BRITISH TROOPS IN WEST INDIES (n°294)	99 F
ARMY OF LOUIS XV CAVALRY (n°296)	99 F
RUSSIAN ARMY OF SEVEN YEARS WAR I (n°297)	99 F

Série "NEW VANGUARD"

STUG III (n°19)	115 F
T-34/85 MEDIUM TANK (n°20)	115 F

Frais de port compris - Autres références : nous consulter

- JEUX DE GUERRE -

(nouveautés - sous réserves de disponibilité)

AUSTRALIAN DESIGN GROUP	
(...nombreux retards, indépendants de notre volonté !)	
WORLD IN FLAMES 6th ed.	390
WORLD IN FLAMES 6th Deluxe	750
WORLDS IN F DELUXE update	310
SHIPS IN FLAME	210
PLANES IN FLAME	160
AFRICA IN FLAMES	130
ASIA IN FLAMES	130
WORLDS IN F. ANNUAL 94/95	130
DAYS OF DECISION II	306
CLASH OF ARMS	
THE KINGS WAR	320
ALBUERA-ESPAGNOL	255
CORRUNNA-ESPAGNOL	295
ESPAGNOL-TALAVERA	330
ZORNDORF	230
1807 : THE EAGLES TURN EAST	260
ARMY OF THE HEARTLAND	330
GAME RESEARCH DESIGN	
WAR IN THE DESERT	630
FOR WHOM THE BELL TOLLS	440
A WINTER WAR	230
AVALANCHE PRESS	
GREAT WAR AT SEA	280
AVALANCHE : INVAS° OF ITALY	260
MAC'ARTHUR'S RETURN	260
RED PARACHUTE	260
BLOOD ON THE SNOW	260
THE GAMERS	
TUNISIA	239
CHAMPION HILL	172
LEROS	239
APRIL'S HARVEST	215
THE ARDENNES	195
NO BETTER PLACE TO DIE	220
DECISION GAMES	
KRIEG !	299
THE 45' SCOTTISH REVOLT	186
GMT	
SPQR PLAYERS' GUIDE	n.c.
SAMURAÏ	280
GLORY	250
INVASION : NORWAY	250
THE THREE DAYS OF GETTYSBURG	345
DIADOCHOÏ	100
GREAT BATTLES OF ALEXANDER	320
MOMENTS IN HISTORY	
FIELDS OF GLORY	270
A FAMOUS VICTORY	270
KHARKOV, RING OF FIRE	210
PIERCING THE REICH	245
TRIUMPHANT FOX	210
TILSIT EDITIONS (JEUX EN VF)	
WATERLOO 1815 (TRAD° DE L'ARMÉE DU WOO)	200
IÉNA 1806	280
DELIRES	
BOUVINES 1214	99
ARSOUF 1191	125
HOHENLINDEN 1800	130
ORIFLAM	
ALEXANDRIA	270
YOM KIPPOUR	249
NACH FRANKREICH	349
STALINGRAD	250
AFRIKA	260
LES AILES DE LA GLOIRE	250
SPQR	335
ÉLÉPHANTS DE GUERRE	119
CONSULS	119
AVALON HILL	
STONEWALL'S LAST BATTLE	220
HANNIBAL	243
LONDON'S BURNING	213
GERONIMO	235
EMPIRE OF THE RISING SUN	328
BREAKOUT NORMANDY	220
M.B.T.	220
TURN POINT STALINGRAD	190
AVANCED SQUAD LEADER	300
A.S.L. ACTION PACK 1	115
A.S.L. SOLO	215
CARTES A.S.L. / S.L.	35
A.S.L. ANNUAL 96	160
BEYOND VALOR	240
PARATROOPER	115
YANKS	224
PARTISAN	144
WEST OF ALAMEIN	295
LAST HURRAH	112
HOLLOW LEGIONS	155
CODE OF BUSHIDO	245
GUNG HO	305
CROIX DE GUERRE	215
KAMPFGRUPPE PEIPER I	215
KAMPFGRUPPE PEIPER II	300
SQUAD LEADER	213
CROSS OF IRON	179
G.I. ANVIL OF VICTORY	179
CRESCENDO OF DOOM	208
JEUX MICRO	
D-DAY (PC ET MAC)	495
OPERATION CRUSADER (PC)	495
FLIGHT COMMANDER II (PC)	495

Liste extraite du tarif général - Prix uniquement valables en vente par correspondance !

VENTE PAR CORRESPONDANCE - COMMENT COMMANDER ?

Par courrier : sur papier libre accompagné d'un chèque ou d'un mandat postal du montant de la commande (ajouter les frais de port si la commande est inférieure à 450 F)
Par téléphone : au 88 32 65 35 avec N° de Carte Bleue ou en contre remboursement.

TOUS LES ENVOIS SONT POSTES EN COLISSIMO RECOMMANDE
FRAIS DE PORT : 35 F EN FRANCE MÉTROPOLITAINE
PORT GRATUIT : POUR LES LIVRES ET POUR TOUTE COMMANDE SUPÉRIEURE A 450 F

PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE SUR SIMPLE APPEL TÉLÉPHONIQUE

PHILIBERT
12, rue de la Grange
67000 STRASBOURG
✆ 03 88 32 65 35 / ✉ 03 88 32 26 37

Horaires :
Lundi de 14h à 19h
Mar-Ven : de 10h à 12h et de 13h à 19h
Samedi de 9h à 19h non-stop

NOUVEAU !

STRATEGIE INFORMATIQUE

SUR mer ou dans les airs, en temps réel ou tour alterné, les nouveautés informatiques de ce début d'année proposent de nouvelles dimensions d'affrontement.

Ci-contre.
Les joueurs habitués à la série *Battleground* ne seront pas dépaysés par la présentation et la disposition des différents écrans. La pratique révèle toutefois que de multiples retouches ont permis d'améliorer l'accessibilité générale des différentes commandes. Ces progrès s'imposaient pour un jeu se déroulant en temps réel...

AGE OF SAIL

Après la simulation, avec sa série *Battleground*, de quelques unes des batailles les plus célèbres disputées sur la terre ferme, Talonsoft nous fait revivre, « en temps réel », l'âge d'or de la marine de guerre à voiles.

Par son thème — la simulation de batailles navales à la charnière des XVIII[e] et XIX[e] siècles — ***Age of Sail*** se pose évidemment en concurrent direct de la récente version informatisée de *Wooden Ships & Iron Men* (présentée dans le dernier *VaeVictis*). Mais alors que le logiciel édité chez Avalon Hill se veut avant tout une retransposition assez fidèle d'un (célèbre) jeu sur carte avec, entre autres détails d'importance, un découpage des parties en tours séquentiels, *Age of Sail* propose lui des batailles se déroulant en temps réel. Nous verrons plus loin les avantages et éventuels inconvénients de cette technique de simulation...

La présentation graphique et sonore ne réserve aucune mauvaise surprise, sans plus. L'illustration des vaisseaux à l'écran est soignée et les animations se révèlent assez fluides (à condition toutefois de disposer d'un Pentium assez performant). La bande son se montre un peu plus chiche avec toutefois un ensemble d'effets appropriés au thème (bruits de canonnades, mats qui s'effondrent, chocs des sabres et cris pour les abordages, etc.).

L'interface constitue elle une surprise plus marquée. Les joueurs habitués à la série *Battleground* ne seront certes pas dépaysés par la présentation générale des écrans et l'accès aux différentes commandes (on retrouve, entre autres, les vues en 3D et l'utilisation des barres d'outils). Mais l'interface générale a toutefois fait l'objet de multiples améliorations. Entre autres exemples, on dénombre désormais six niveaux de zoom, une fenêtre en incrustation permettant de garder en permanence une vue générale de la situation. Il est possible d'orienter la surface de jeu dans quatre directions différentes, les résultats des différents combats s'affichent plus rapidement, l'envoi de la plupart des ordres se révèle plus direct qu'auparavant, etc. Evidemment, avec des batailles se déroulant en temps réel, il était particulièrement indispensable de soigner cette interface...

Au niveau du réalisme de la simulation, peu d'éléments permettent de distinguer *Age of Sail* de son concurrent direct, *Wooden Ships & Iron Men*. Les caractéristiques des navires (vitesse, puissance de feu, endurance), la gestion des voiles, l'importance de la direction et de l'intensité du vent, la prise en compte de la qualité des équipages lors des différentes phases des batailles, la possibilité d'effectuer des abordages, etc., se révèlent, à quelque petits détails près, reproduits de manière à peu près identique. On remarquera toutefois que le jeu produit chez Avalon Hill offre une gestion plus détaillée des équipages (avec la possibilité de modifier la répartition des hommes entre la manœuvre des voiles et l'artillerie) et des ordres de tirs (fixation de la distance à partir de laquelle un navire peut ouvrir le feu) alors que le produit édité chez Talonsoft propose lui la possibilité d'envoyer des ordres de manœuvre par escadron de plusieurs navires.

Tout comme *Wooden Ships & Iron Men*, *Age of Sail* inclut de (très) nombreux scénarios. A côté de quelques grosses batailles (dont l'inévitable Trafalgar...), on dénombre toutefois de multiples et finalement assez répétitifs duels entre deux navires. Un éditeur de scénarios permet évidemment de prolonger la durée de vie du jeu avec la liberté de mettre en présence des escadrons, voire des flottes entières composées de navires choisis parmi une bibliothèque incluant plus de 2 000 vaisseaux historiques issus de onze nations différentes. Il est également possible de déterminer la qualité de chaque équipage ainsi que l'intensité et la direction du vent.

Un jeu de campagne complète encore le logiciel. Mais, alors que dans *Wooden Ships & Iron Men*, le joueur est condamné à ne commander qu'un seul navire tout au long de sa carrière, dans *Age of Sail*, il lui est possible d'obtenir des promotions qui le place alors à la tête d'un escadron de plusieurs navires, voire même, si ses exploits se révèlent vraiment exceptionnels, aux commandes d'une flotte entière... Enfin, et c'est peut être là que réside le principal atout d'*Age of Sail* face à son concurrent, deux joueurs peuvent s'affronter via deux ordinateurs connectés par modem ou par câble.

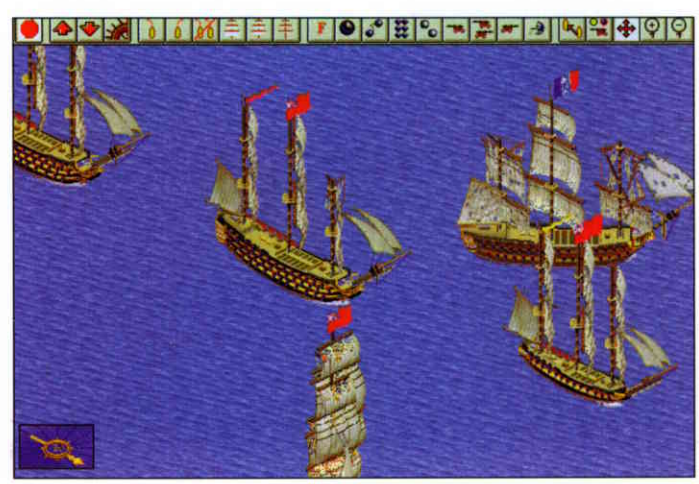
Les réflexes plutôt que la réflexion

La pratique des multiples scénarios permet de vérifier si les concepteurs de ce logiciel ont vu juste en proposant un déroulement des parties en temps réel... Avec jusqu'à deux ou trois escadrons totalisant une petite dizaine de navires sous son commandement, un joueur normalement doué parvient à bien maîtriser les situations proposées. Il peut ici vraiment apprécier une interface assez rapide et intuitive et la possibilité de donner des ordres par escadron. Contre un adversaire humain connecté à son ordinateur via un modem, c'est même le régal assuré.

Hélas, dès que sont abordées les batailles plus importantes, le joueur se sent irrésistiblement débordé par la situation. Si les manœuvres d'approche, avec des navires disposés en bon ordre et encore intacts, ne posent pas de problème insurmontable, en revanche, au cœur des mêlées, il est pratiquement impossible de garder un semblant de contrôle sur la situation générale... Certes, l'histoire nous apprend que lors des plus grosses batailles, même les amiraux les plus doués devaient faire face à des situations tout aussi confuses. Mais, dans *Age of Sail*, il faut surtout déplorer la totale absence d'autonomie et d'initiative des différentes unités. Ainsi, lorsqu'un joueur doit commander jusqu'à une trentaine de navires, il n'est pas rare que trois ou quatre d'entre eux s'éloignent « nonchalamment » de la mêlée, non pas parce qu'un moral déficient a incité leur équipage à fuir mais tout simplement parce que le joueur, pris dans la tourmente de la mêlée, a oublié de leur assigner un nouveau cap... Et cette absence d'initiative se remarque également dans le choix des voiles et des boulets à charger dans les canons... Il est certes permis de mettre le jeu en pause pour « reprendre son souffle » mais il est alors interdit d'assigner de nouveaux ordres durant cette suspension... Tout comme il est impossible de confier le contrôle de quelques navires à l'ordinateur.

Les logiciels de stratégie se déroulant en temps réel s'attirent certes régulièrement les faveurs d'un assez large public. Hélas, la plupart de ces produits exigent un peu trop souvent des joueurs plus de qualités de réflexe et d'adresse que de réels dons de réflexion. Heureusement, *Close Combat* édité chez Microsoft (voir *VaeVictis* n° 10) a récemment ouvert une nouvelle voie avec des routines

Avec le zoom maximum, les graphismes se révèlent très soignés. On peut même distinguer certains dégâts subis par les navires au cœur de la mêlée.



de programmation conférant aux différentes unités une autonomie d'action et d'initiative plus réaliste. Rien de tout cela n'a été introduit dans *Age of Sail*. Dès lors, malgré d'indéniables qualités dans la présentation générale, l'interface et le réalisme technique de la simulation, le bilan demeure quelque peu mitigé. Sauf sans doute pour les joueurs dotés de réflexes suffisamment vifs ou pour ceux qui pourront se satisfaire de batailles où il n'auront à commander qu'une dizaine de navires répartis dans deux ou trois escadrons...

Stéphane MARTIN

Age of Sail : jeu CD-Rom en anglais, nécessite un PC 486 avec 8 Mo (Pentium et 16 Mo recommandés...), Windows 3.1 ou 95. Ce jeu sera adapté en français par Ubi Soft pour la fin de l'année.

OVER THE REICH

L'édition de *Flight Commander 2* (batailles aériennes depuis 1950 jusqu'à nos jours) chez Avalon Hill fut, à juste titre, très bien accueillie par la critique et les joueurs. La suite, conçue par la même équipe et adaptant ce système de jeu à la guerre aérienne durant la Seconde Guerre mondiale, était donc attendue avec une certaine impatience.

Si la présentation d'***Over the Reich***, tout comme celle de son prédécesseur, trouve sa place dans les colonnes de ce magazine et non pas dans celles de publications consacrées aux simulateurs de vol, c'est bien parce que le système de jeu proposé demande aux joueurs plus de réflexion et de sens tactique que de réflexe et d'adresse. Grâce en soit rendue au fait que les combats aériens ne s'écoulent pas en temps réel mais sont découpés en tours séquentiels (représentant chacun quelques secondes) à la façon des classiques jeux avec carte et pions (*Flight Leader*, *The Speed of Heat*, *Achtung Spitfire!*, etc.). De même que le joueur ne se trouve pas aux commandes d'un avion par l'intermédiaire d'un joystick mais bien à la tête d'une escadrille de plusieurs avions dont il doit coordonner les actions.

Outre un système de jeu à peu près identique, les joueurs ayant déjà eu l'occasion de pratiquer *Flight Commander 2* peuvent également à nouveau apprécier dans *Over the Reich* un accès aux différentes commandes de jeu particulièrement efficace. Ainsi, l'envoi des ordres aux différents avions placés sous le commandement du joueur se fait toujours par l'intermédiaire de la représentation stylisée d'un manche à balai pour les manœuvres et d'une manette des gaz pour régler la puissance du ou des moteurs...

Ci-dessous. **Dans *Over the Reich*, si la répartition des commandes de jeu à l'écran demeure très bien conçue, en revanche, la représentation des avions s'avère un peu plus décevante. Ici, des Me 262 et 163 interceptent une formation de B17 escortée par des chasseurs américains.**

En couvrant la guerre aérienne en Europe de l'Ouest entre 1943 et 1945, cette simulation offre aux joueurs l'opportunité de se retrouver à la tête d'escadrilles de l'US Air Force, de la RAF ou de la Luftwaffe, et donc aux commandes de la plupart des avions ayant marqué cette période, depuis les chasseurs (Mustangs, Lightnings, Me 109, FW 190, Me 262, Me 163, Spitfire, Gloster Meteor, etc.) jusqu'aux bombardiers (B17, B24, JU 88) [1], en passant par les appareils spécialisés dans l'appui au sol (Mosquito, Typhoon). Au total près de quarante modèles (si on tient compte des variantes) sont représentés avec toutes leurs caractéristiques fidèlement simulées : manœuvrabilité, puissance des moteurs, armement, différences de comportement selon l'altitude, endurance, champ de vision pour les pilotes, etc. Les spécialistes déploreront toutefois l'absence des avions impliqués dans les bombardements nocturnes au-dessus de l'Allemagne (Lancaster, chasseur de nuit allemands, etc.).

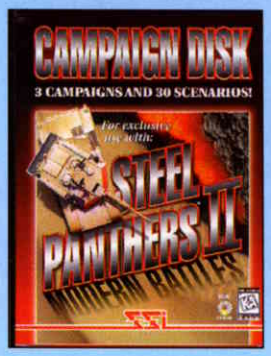
Des missions d'appuis au sol sont également au programme. Sur cette saisie d'écran, des Typhoon escortés de Spitfire s'en prennent à une colonne allemande en Normandie.

L'échelle de réalisme et de difficulté de la simulation est paramétrable. Au niveau de base, ne sont proposées que des manœuvres très simples, les angles de tir se révèlent très larges et de multiples caractéristiques des combats aériens sont ignorées. Ces dernières — « G » encaissés par les pilotes, avions ennemis non repérés sous certains angles, possibilité de varier l'intensité des tirs, enrayage des mitrailleuses ou des canons, décrochage des avions aux vitesses les plus basses, etc. — ainsi que des manœuvres plus sophistiquées — loopings, tonneaux, glissades, etc. — apparaissent progressivement en fonction du niveau de réalisme (...et de difficulté) choisi.

Les scénarios proposés se subdivisent en trois grandes catégories. Il y a les combats aériens (*dogfighting*) où les joueurs sont d'emblée plongés au cœur des ballets aériens. Pour compléter une large panoplie de situations historiques, il est également possible de créer des scénarios originaux pour lesquels il faut fixer le nombre et les types d'avions en présence, le niveau d'expérience des pilotes ainsi que la position

1. Les bombardiers lourds sont entièrement gérés par l'ordinateur.

LES EXTENSIONS POUR STEEL PANTHERS SONT ARRIVÉES !



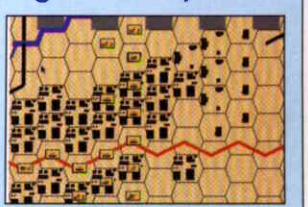
La rédaction de Vae-Victis évoque régulièrement les fameuses extensions pour *Steel Panthers* réalisées par Novastar. Eh bien, ces disquettes sont dorénavant disponibles en France, par l'intermédiaire de **Cybervision** (voir page 61). Proposant des scénarios et des campagnes de grande qualité pour *Steel I* ou *II*, mais également pour plusieurs autres jeux (*Age of Rifles*, *Empire II*, *Tanks*, etc.), ces extensions apportent une énorme diversité aux meilleurs jeux de stratégie existant. Rien que pour *Steel Panthers I*, on compte plus de 50 disquettes, comprenant chacune de 10 à 20 scénarios !

Attention néanmoins, avec la version française de *SP I* ou *II*, les scénarios Novastar présentent des problèmes de lisibilité, les textes français et anglais se superposant, il est donc préférable de jouer avec la version anglaise pour profiter de ces extensions (il est possible d'installer la version anglaise puis de jouer avec le CD-Rom français dans le lecteur).

Par ailleurs, SSI a réussi l'exploit de sortir en un temps record un CD d'extension pour *Steel Panthers II*, également disponible en France. Ce CD comprend trois campagnes hypothétiques : Corée 1998 et Belgique et Rhénanie 1997, qui voit un nouveau conflit franco-allemand ! Si ce dernier thème est plutôt original, il faut bien admettre qu'il est très éloigné des réalités stratégiques actuelles, d'autres campagnes hypothétiques situées de nos jours auraient été bien plus passionnantes (conflit franco-algérien ou israélo-syrien, guerre sur les frontières russes ou entre la Grèce et la Turquie, conflit inter-africain avec intervention française, etc. Est-ce que les Américains lisent les journaux ?).

Heureusement, les 35 scénarios également proposés dans le CD sont très réussis, beaucoup plus difficiles et originaux que ceux du jeu de base. ❐

Tigers on the prowl 2



Jeu tactique sur la Seconde Guerre mondiale, *Tigers on the prowl 2* est la version mise à jour et le pendant de *Panthers in the Shadow* pour le front de l'Est. Simulations d'une rare complexité et d'une totale austérité, ces deux jeux sont malheureusement complétement dépassés de nos jours. Malgré toute la bonne volonté du monde et la somme de travail que représente le réalisme absolu de ces produits (prise en compte d'une multitude de facteurs balistique, technique, logistique, météorologique, etc.), *Tigers on the prowl 2* n'est ainsi susceptible d'intéresser que les plus tatillons et les plus fanatiques amateurs de jeu tactique. ❐

Tigers on the prowl 2 : HPS Simulations, PO Box 3245, Santa Clara, CA 95055-3245, USA.

initiale des différentes forces en présence.

Evénements aléatoires

Les missions aériennes forment la deuxième catégorie des scénarios. Les joueurs ont ici à prendre le commandement d'une ou de plusieurs formations aériennes dès leur décollage pour leur faire accomplir une mission bien précise : escorte ou interception d'une formation de bombardiers lourds, supériorité aérienne, missions d'appui au sol, etc. De multiples péripéties émaillent ces missions : depuis un ailier qui doit faire demi-tour victime d'incidents mécaniques, jusqu'à la nécessité de faire face à de multiples interceptions en cours de mission en passant par l'arrivée de renforts, ennemis ou alliés, en pleine bataille aérienne ou des avions, trop endommagés, qui explosent en plein vol.

Enfin, il y a la possibilité de relier une multitude de missions aériennes au sein d'une campagne complète.

Le joueur se retrouve alors à la tête d'une escadrille et doit en gérer les différents aspects : avions disponibles, pilotes dotés de capacités variées (voltige, tir, acuité visuelle, nombre de victoires accumulées, héros dopant le moral de la formation, etc.) et évoluant en cours de campagne, prise en compte de la fatigue accumulée par les pilotes, blessures, nouveaux pilotes parfois inexpérimentés comblant les vides laissés par les hommes morts au combat, choix de l'armement en fonction des missions à accomplir... L'organisation de ces campagnes, qui n'est pas sans rappeler certains jeux sur carte comme *Hornet* et *Thunderbolt Leader* (GMT), compose bien l'un des aspects les plus intéressants de cette simulation.

De légers défauts

En revanche, certaines retouches censées encore améliorer la présentation de la simulation se révèlent un peu plus décevantes. Les avions sont représentés par des silhouettes assez caricaturales. On songe aussi à l'utilisation de la 3D qui remplace la 2D de *Flight Commander*. En effet, malgré cette représentation en perspective, on constate que les avions pourtant situés à différentes altitudes sont placés sur le même niveau à l'écran. Seule une indication chiffrée permet de renseigner les joueurs sur les altitudes respectives des différents appareils. Et, autre exemple, même lorsqu'ils sont en virage, les avions demeurent représentés en vol horizontal. L'échelle de jeu choisie n'est peut être pas non plus tout à fait appropriée. Si à l'ère des missiles, les avions sont souvent assez espacés les uns par rapport au autres, lors des combats à la mitrailleuse ou au canon, les distances se révèlent évidemment nettement plus réduites. Dans *Over the Reich*, certains combats aériens mettant aux prises jusqu'à une dizaine d'avions offrent ainsi un aspect quelque peu confus à l'écran...

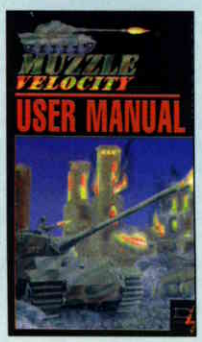
Et puis surtout, si la simulation de la guerre aérienne moderne, avec toute sa sophistication technologique exigeait sans doute, pour mieux l'appréhender et la comprendre, que l'on puisse également la pratiquer avec tout le recul précisément offert par le système mis au point dans *Flight Commander*, en revanche, l'utilisation de ces mêmes mécanismes, combinée à une mise en écran un peu terne, ne parvient sans doute pas à remplacer un bon simulateur de vol lorsqu'il s'agit de reproduire l'ambiance des combats aériens tournoyants ou des furieuses mêlées entre bombardiers et chasseurs de la Seconde Guerre mondiale .

Ceci dit, grâce à un traitement extrêmement précis de la plupart des aspects techniques de la guerre aérienne entre 1943 et 1945, allié à une interface toujours aussi performante et à la richesse des scénarios proposés, *Over the Reich* est un produit qui offre un rapport réalisme/convivialité particulièrement attractif.

Stéphane MARTIN

Over the Reich : jeu CD-Rom en anglais, nécessite un PC 486 avec 8 Mo, Windows 3.1 ou 95. Ce jeu sera adapté en français par Alsyd pour le milieu de l'année.

MUZZLE VELOCITY



Simulation tactique sur la Seconde Guerre mondiale, *Muzzle Velocity* combine un jeu en temps réel et un simulateur de conduite de char. En réalité, le principal intérêt du jeu porte sur la simulation de conduite, l'aspect tactique étant plutôt limité. Comme dans *Close Combat*, le joueur peut, en mode vue générale, donner des ordres simples à ses unités (mouvement, tenir sur place, etc.) mais, à la différence du jeu de Microsoft, les unités se comportent comme des automates et non pas d'intelligence propre. La possiblité d'obtenir du soutien aérien ou de l'appui d'artillerie est un plus.

Par ailleurs, à tout moment, le joueur peut prendre les commande de n'importe quelle unité (groupe d'infanterie ou blindé) pour une petite séance de combat en 3D. Même si le graphisme n'est pas de première fraîcheur, ce mode est plaisant, sans surprise mais n'a évidemment rien à voir avec un jeu de stratégie !

Situé sur le front de l'Ouest (à partir du Débarquement), le jeu offre de multiples scénarios et des possiblités de campagne avec l'un ou l'autre camp.

Muzzle Velocity : jeu CD-Rom PC en anglais édité par Code-Fusion. Nécessite un Pentium 75, avec 12 Mo. Attention, ce produit n'est disponible qu'en importation directe. ❐

DES PROJETS A FAIRE REVER

SSI et Talonsoft, les deux marques principales pour le jeu d'histoire sur informatique, annoncent un riche programme pour l'année à venir. Voici un avant-goût des festivités.

A voir cette saisie d'écran, il est encore difficile de déterminer si *Imperialism*, sur le XIX^e siècle, sera plus proche de *SimCity* ou de *Civilization*... Nous optons pour le second cas.

SSI

Après une grande année (*Steel Panthers 2* et *Age of Rifles*), les projets de SSI sont particulièrement variés.

Imperialism est un jeu de gestion et de développement (sur le modèle de *Civilization*) situé dans le XIX^e siècle, les joueurs prenant en main l'une des grandes nations industrielles. Plus classique, ***Pacific General*** est la dernière « extension » sur le système de *Panzer General*. Le jeu couvre le théâtre du Pacifique, côté américain ou japonais, de l'Inde aux côtes de la Californie (Hollywood !). Parmi les améliorations, on peut indiquer un nouveau système de combat naval, une échelle de jeu plus réaliste et de nouvelles unités spécialisées. Enfin, *Pacific General* devrait inclure un éditeur de scénarios.

Par ailleurs, un projet ***Panzer General II*** est annoncé, il s'agirait en fait d'une remise à jour graphique complète de *PG* de base, accompagné de diverses améliorations concernant les unités, les campagnes, etc.

Par ailleurs, un jeu de combat tactique sur la Seconde Guerre mondiale, mettant en scène un groupe de combat américain, est actuellement à l'étude, reprenant le concept de *Computer Ambush*, un vieux jeu de SSI. Enfin, *Age of Rifles* devrait donner lieu à une extesion nommé *Age of Muskets*, sur la période napoléonienne.

Le graphisme de *Panzer General* seconde génération donne un aspect résolument plus tactique au jeu. Le résultat est plutôt séduisant !

Parmi ces projets, *Imperialism* devrait être le premier titre à paraître, vers le milieu de l'année pour les Etats-Unis.

TALONSOFT

Du côté de Talonsoft (édité par Empire), la série *Battleground* s'étend, avec une nouvelle version de ***BG : Ardennes*** (Seconde Guerre mondiale) et deux nouvelles batailles : ***Prelude to Waterloo***, qui couvre Ligny et Quatre-Bras, et ***Bull Run*** (guerre de Sécession). A plus long terme, ***BG : Middle East*** portera sur les guerres israélo-arabes (le titre devait s'appeler *Sinaï* mais la plupart des grossistes américains ne savaient pas ce que cela voulait dire...).

Enfin, pour la fin de l'année, Talonsoft annonce ***East Front***, un jeu tactique sur la front de l'Est, ***Nam***, un jeu en temps réel sur la guerre du Vietnam, et enfin deux nouveaux jeux de combat naval, sur le modèle de *Age of Sail* : ***Age of Ironclads*** (seconde moitié du XIX^e siècle) et ***Age of Oars*** (l'Antiquité). ❐

CYBERVISION

L'Univers du CD-ROM

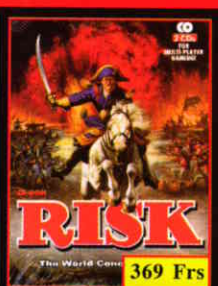
DES PRIX DISCOUNT + DELAIS DE LIVRAISON 48 H + ENCAISSEMENT A LA LIVRAISON = 5 000 CLIENTS DEJA SATISFAITS

479 Frs
OVER THE REICH

449 Frs
STEEL PANTHERS 2

199 Frs
STEEL PANTHERS 2 EXTENSION

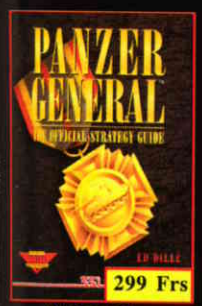
379 Frs
RED ALERT Vo



369 Frs
RISK

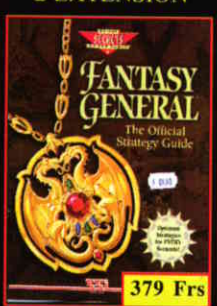
479 Frs
THIRD REICH

399 Fr
CLOSE COMBAT

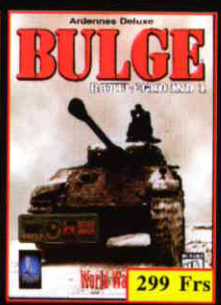


299 Frs
PANZER GENERAL 1

329 Frs
PANZER GENERAL 2



379 Frs
FANTASY GENERAL



299 Frs
ARDENNE Version Deluxe

379 Frs
P.T.O. II

369 Frs
GETTYSBURG

479 Fr
SHILOH

Un rayon spécialisé Wargames informatiques
plus de 50 références vous attendent au
37 rue de Lappe 75011 Paris

M° Bastille
du Lundi au
Samedi

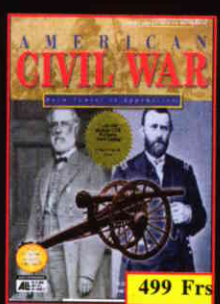
De 9 H à 19 H
sans interruption

NOUVEAU
3615 WARGAMES
Commandez toutes nos références 24H / 24

ENFIN DISPONIBLE TOUTES LES DISQUETTES D'EXTENSION NOVA STORM (STEEL PANTHERS II, AGE OF RIFLES, ETC

VENTE PAR CORRESPONDANCE
48 H CHRONO + Encaissement Uniquement A L'Expéd
COMMANDEZ et REGLEZ par CB au **01 43 14 04**

479 Frs
STALINGRAD

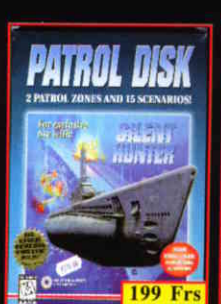


499 Frs
AMERICAN CIVIL WAR

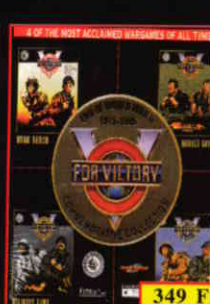
449 Frs
ROBERT LEE CIVIL WAR

489 Frs
AGES OF RIFLES

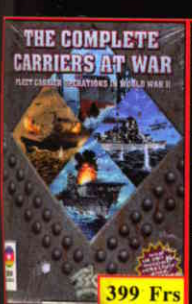
429 Frs
SILENT HUNTER



199 Frs
SILENT HUNTER EXTENTION



349 F
V FOR VICTORY



399 Frs

CE COFFRET CONTIENT :
- Carriers at war 1
- Carriers at war 2
- carriers at war kit de construction
- + 30 scénarios.

COMPLET CARRIERS AT WAR

369 Frs

CE COFFRET CONTIENT :
- Great naval 1
- Great naval 2
- Great naval 3
- Great naval 4.

GREAT NAVAL BATTLE

369 Frs

CE COFFRET CONTIENT :
- Conquest of japan
- Warlord
- Carrier strike
- War in russia
- 20 wargames au total !!!

TWENTY WARGAMES CLASSIC

499 Fr
HARPOON 97

Bon de commande à retourner à *CYBERVISION* 37 rue de Lappe 75011 PARIS - Envois sous plis discrets

NOM ..... Prénom .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... Ville .....
Je règle par : Chèque ❍ Mandat ❍ CB ❍ Signature :
N° ____/____/____/____ Date : __/__

PRODUIT	PRIX
Pour deux jeux achetés, le CD Rom World War II offert !	GRATUIT !!!
FRAIS DE PORT	30 Frs
TOTAL	

CATALOG GRATUIT
300 produi disponibles
Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
.....

NOUVEAU !

LA GRANDE PARADE DES FIGURINES

Par Marcello KRAMER
Photos Olivier SAINT LOT

LES ÉCLAIREURS ÉGYPTIENS
Falcon miniatures 15 mm

Bien que peu nombreux dans les listes d'armées, les éclaireurs égyptiens peuvent maintenant être représentés grâce à la marque Falcon. Les chevaux dans la réalité étaient certainement moins fringants à l'époque et devaient davantage ressembler à l'idée que nous avons aujourd'hui du double poney.

Peinture : Marcello Kramer

LES ARCHERS PERSES
Essex 15 mm

Essex a eu l'heureuse initiative de sortir une pochette d'archers démontés perses, avec trois variantes. Ces figurines peuvent désormais agrémenter de nombreuses armées du bassin moyen-oriental.

Peinture : Gustave Martinez

LES ÉQUIPEMENTS DE SIEGE — Museum Miniatures 15 mm

Ces trébuchets, balistes et mangoneaux permettront de mettre en scène de très beaux sièges médiévaux. Ces lourdes machines exigeaient toutefois le renfort de dizaines de servants, ce qui nécessitent l'appoint de figurines d'ingénieurs et de « bras » adéquats.

Peinture : Eric Buyck

En Europe, à l'époque de Trajan (I^er siècle), l'un des plus redoutables ennemis de Rome était les Daces, peuple belliqueux habitant au nord du Danube. En 105, Trajan soumit complètement les Daces malgré une résistance opiniâtre, leur roi se donnant la mort pour échapper à la capture. Pendant un siècle et demi, la Dacie allait être par la suite l'extrême avant-poste de l'Empire romain entre les peuples barbares du nord des Balkans. L'arme favorite des Daces étaient la falx, une longue lame courbe à deux mains. Le mort romain sur la plaquette de commandement est une figurine Donnington.

Peinture : Gustave Martinez

LES LÉGIONNAIRES ROMAINS — Andrea 30 mm

Fabricant de figurines de collection au 54 mm et coutumier des pages de notre confrère *Figurines*, la marque espagnole Andrea vient de sortir une série consacrée à la légion romaine, au 30 mm. Absolument magnifiques, ces figurines pourront très bien se marier avec plusieurs marques de figurines au 25 mm, qui « taillent » souvent un peu grand. La gamme comprend des officiers, des musiciens, des scorpions et tous les types de troupe de la Rome impériale.

Peinture : Christophe Caillaud

LES NORMANDS — Two Dragoons 15 mm

Parfaitement décrits sur la tapisserie de Bayeux, ces nobles conquérants bénéficient ici d'une variété de poses et d'équipement qui donnent à cette armée un aspect définitif très réaliste. Il faut se souvenir que le côté féodal de ce type de troupe interdit, lors de sa mise en peinture, toute uniformité et laisse à chacun le soin de s'équiper à sa convenance.

Peinture : Marcello Kramer, Frédéric Thomasson, Christian Agostini

PRINCE MOGHOL
Redoubt 25 mm

Déjà rencontrée dans un numéro précédent de *Vae-Victis*, cette civilisation conquérante est ici illustrée par un guerrier noble et féodal des provinces sud. Il portait certainement un bouclier et un arc mais ceux-ci ont du se perdre dans la bataille... Les proportions du cavalier et du cheval sont malheureusement très approximatives.

Peinture : Marcello Kramer

ELLERBURN ARMIES **Figurines et accessoires Hinchliffe 25 mm**

Notre gamme comprend : *Napoléoniens - Campagne d'Espagne - Guerre de Sept ans - Guerre d'Indépendance américaine - Guerre de Sécession - Médiéval - Antique - Renaissance*
Troupes coloniales britanniques
Figurines de personnalités, équipements pour toutes périodes. Plus de 2 000 figurines disponibles !
Nouvelle gamme de matériel de siège «Fantastique»
Prix : £ 0.50 par figurine, chevaux : £ 0.60, équipements, à partir de £ 2.40 Catalogue : £ 1.50

ELLERBURN ARMIES
Boxtree, Maltongate, Thornton Dale Nr Pickering
N. Yorkshire YO18 7SD ANGLETERRE Tél. : 1751. 47. 42. 48 - Fax : 1751. 47. 72. 98
Service de vente par correspondance express dans le monde entier; nous acceptons toutes les cartes de crédit international.
Nous ne facturons que les frais de port strictement nécessaires. Service de peinture par spécialistes possible.

FEODAL **2, rue Bodiguel, VV11 - 44000 Nantes**
Tél & Fax : 02. 40. 08. 29. 35

Conception & fabrication d'éléments de décors
pour jeux d'histoire et dioramas 15/25 mm.
(Réalisation de commandes personnalisées du 1/300 au 54 mm, devis gratuit).
– Architecture civil et militaire, machines de guerre, tentes, camps... de l'antiquité à la Guerre de Sécession, toutes nationalités.
Nouveau : bâtiment 14/18 et 39/45 20 mm, bateaux 1/450.
Catalogue contre 4 timbres

LES SAMOURAIS
Old Glory 25 mm

D'une rare diversité, ces très belles figurines font partie d'une nouvelle gamme sur le Japon du XIV-XV[e] siècle. Comprenant environ une vingtaine de références, guerriers et civils confondus, ces figurines peuvent être utilisées par exemple pour la règle anglaise de jeu d'embuscade *Ozaka*.

Peinture : Christophe Caillaud

LES MULES DE BAT
Freikorps 15 mm

Toujours très utile pour agrémenter les éléments de bagages, ces sympathiques mules pourront s'insérer dans la presque totalité des armées antiques-médiévales.

Peinture : Marcello Kramer

Maison Hudson-Allen et figurines Old Glory Haut Moyen-Age 25 mm

Samouraïs Old Glory 25 mm

CHAMP DE MARS

Le magasin du jeu de simulation historique

Figurines de 6 à 25 mm de la Haute Antiquité
à l'époque contemporaine
Modèles de navires au 1/2400[e] et 1/1200[e]
Documentation et règles de jeu.

NOUVEAUTÉS :
– Jeu Iéna de Clash of Arms en français
Figurines : 15 mm indépendance US Lancashire Games
– Village «Samouraï» village Green 25 mm
– Kennington 20 mm Sécession
– Légion et Arabes 1900-1930 Old Glory 25 mm
– Un Héritage de gloire (Legacy of Glory) ***en français***
pour les batailles importantes

Suite et fin des Japonais Old Glory :
– SAM 15 chefs
– SAM 16 fantassins avec naginata
– SAM 17 villageois
– SAM 18 le chefs de clan

Command Decision 15 mm 2GM :
KVI, Tigre royal, Jagdpanther

JEUX D'HISTOIRE SUR CARTE. *Vente également par correspondance.*
Deux catalogues : un pour le 25 mm, un autre pour les autres échelles (40 FF franco chacun, avec plus de 70 pages).

Alain Toller Figurines

16, rue de la Tour – 06510 Gattières
Tél. : 04. 93. 08. 66. 41
CREATEUR ET FABRICANT EN 15 ET 25 MM
BOITES CŒUR D'ARMEE 1er EMPIRE

EMP 03 : *FRANCE 1812 (350 F franco de port Europe)*
3 commandements, 144 piétons, 2 pièces d'artillerie, artilleurs, trains, 48 cavaliers
EMP 04 : *Turquie (400 F franco de port Europe)*
3 commandements, 113 piétons, 2 pièces d'artillerie, artilleurs, trains, 84 cavaliers

NOUVEAUTÉS 15 mm
ROMAINS CÉSAR
1er Empire nouvelles gravures

Vente par correspondance. Catalogue disponible contre 3 timbres.

LE CHEVAL DE FER — Peter Pig 15 mm

Depuis le temps que les tables de jeu accueillent le Western classique, un élément important du panorama manquait sérieusement dans le décor : le cheval de fer, dont beaucoup attendaient la réalisation. C'est maintenant chose faite, et nous ne pouvons que nous en réjouir à la vue de cette locomotive très réussie mais surtout de la variété de wagons différents qui nous est proposée.

Peinture : Dominique Wauquier

LA GUERRE D'INDÉPENDANCE — Lancashire 15 mm

La nouvelle gamme Lancashire couvre la guerre d'Indépendance américaine (1775-1776). Si elle présente une grande diversité, cette gamme souffre néanmoins d'une gravure plutôt moyenne. Notre illustration présente des Morgan's Rifles américains (en bleu) et de l'infanterie légère britannique.

Peinture : Christophe Caillaud

ETAT-MAJOR COALISÉ — Irregular 15 mm

Conciliabule préparatoire avant les grandes décisions entre un officier supérieur de l'état-major prussien et deux de ses collègues britanniques. La tenue de campagne de ces généraux permettra de les naturaliser selon la nationalité, pour la plupart des pays engagés dans les conflits du Premier empire.

Peinture : Marc Dodinot

L'ARTILLERIE SOUS L'EMPIRE
First Rank 25 mm

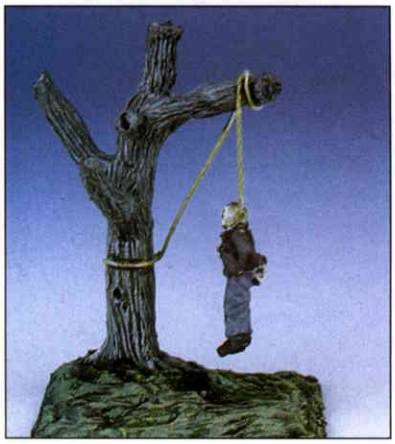
Eléments fondamental des armées sous le Premier empire, l'artillerie pourra maintenant être représentée dans ses moindres détails grâce aux efforts d'un fabricant qui a décidé de sculpter pratiquement tous les types utilisés à l'époque. Voici un sérieux enrichissement pour ces armées et un embellissement réel pour nos tables de jeux.

Peinture : Lucien Cranois

LA GUERRE DE CRIMÉE
Britannia 25 mm

Complètant sa gamme sur la Crimée qui comporte plus de 200 références, Britannia propose maintenant des figurines d'infanterie de ligne française, des Ecossais et de l'infanterie de ligne russe (avec le casque à pointe) et un fantassin de la flotte de la mer Noire. Seul défaut, certaines de ces figurines sont nettement « courtes sur pattes ».

Peinture : Stéphane Langlois



LE PENDU
Peter Pig 15 mm

Parmi tous les crimes qui étaient passibles de pendaison, le vol de chevaux était celui que l'on rencontrait le plus fréquemment dans l'Ouest sauvage. Le panneau accroché au cou de cette victime d'une justice expéditive nous en donne une preuve supplémentaire, s'il en était besoin.

Peinture : Marcello Kramer

LE CHARIOT
Peter Pig 15 mm

Les longs convois partis de la côte est pour aller peupler les contrées sauvages avaient tous un point commun : le chariot. Celui-ci servait de véhicule, de refuge contre les intempéries, de maison, de rempart contre les attaques, de coffre-fort, etc. En voici une parfaite illustration que nous devons à un fabricant dont l'engouement pour cette période n'est plus secret.

Peinture : Marcello Kramer

LE FAR WEST
Britannia 25 mm

Couvrant l'épopée du Far West, du nord des Etats-Unis au Mexique et avec toutes les guerres indiennes, la gamme Western de Britannia ne cesse de s'accroître. Ces deux outlaws évoquent irrésistiblement les grands classiques du western spaghetti, avec l'inoubliable Clint Eastwood.

Peinture : Stéphane Langlois

JEUX DESCARTES WAGRAM

DESCARTES BOUTIQUES

LE SPÉCIALISTE DES JEUX ET DES FIGURINES HISTORIQUES
TOUTES LES ÉPOQUES, TOUTES LES ÉCHELLES...

6, RUE MEISSONIER, 75017 PARIS
TEL. : 01. 42. 27. 50. 09 FAX : 01. 42. 27. 20. 81

Pistoleros à pied

NOUVEAUTÉS DIXON 25 mm

Pistoleros à pied
Lot n°1 : 12 Pistoleros à pied (2 braqueurs de banque, 2 blessés, 1 mort, 7 combattants).....**108 F**

NOUVEAUTÉS ESSEX 15 mm

Les Etrusques et les Campaniens
Nous vous proposons un échantillonage d'une pochette de chaque référence disponible (8) soit 12 cavaliers et 40 piétons
Lot n°2 : .....**176 F**

NOUVEAUTÉS OSPREY (en anglais)

Lot n°3 a : MAA 302 Louis XV's Army (2) French Infantry **85 F**
Lot n°3 b : Warrior 19 British Redcoat 1740/1793 .....**95 F**
Nous disposons du catalogue complet et gratuit des séries Men At Arms (85 F) Elite (95 F) Warrior (95 F) Campaign (115 F) New Vanguard (85 F)

NOUVEAUTÉS WARGAMES US

Lot n°4 : Harpoon 4th edition (Clash of Arm) retour d'un grand classique - le système le plus précis et le plus joué en naval moderne ! Une boîte complète avec 10 scénarios. En anglais.....**395 F**

NOUVEAUTÉS WARGAMES US

Lot n°5 :Waterloo 1815 : (Tilsit Editions) traduction de l'Armée du Nord de Clash of Arms .....**309 F**
Lot n°6 : Iena 1806 : (Tilsit Editions) Traduction de Iéna (Clash of Arms).....**309 F**
Ces deux classiques enfin disponibles pour les non anglophones

Je désire recevoir :

Lot N° 1	exemplaires au prix de	**108 F**	= ..... F
Lot N° 2	exemplaires au prix de	**176 F**	= ..... F
Lot N° 3 A	exemplaires au prix de	**85 F**	= ..... F
Lot N° 3 B	exemplaires au prix de	**95 F**	= ..... F
Lot N° 4	exemplaires au prix de	**395 F**	= ..... F
Lot N° 5	exemplaires au prix de	**309 F**	= ..... F
Lot N° 6	exemplaires au prix de	**309 F**	= ..... F
Participation aux frais de port (envoi recommandé)			**40,00 F**

Ci-joint mon règlement de ..... F

Nom ..... **Prénom** .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... **Ville** .....
Tél. : .....

Le catalogue DESCARTES est joint gratuitement à toute commande.
Également disponible sur demande contre **2** timbres à **3 F**

VV Mars/Avr. 97

RemarK

UN GRAND CHOIX DE FIGURINES AU MEILLEUR RAPPORT QUALITÉ PRIX

15 mm
Irregular.
Etat-major coalisé.
Peinture Marc Dodinot

Toutes échelles : 6, 15, 25 mm.
Toutes périodes : de l'Antiquité à la Seconde Guerre mondiale.
Figurines : **AB Figures, Chariot, Falcon, Figurehead, Hallmark, Irregular, Touller, Peter Pig.**
Peintures : **Color Party.**
Publications : **First Empire, Miniature Wargames.**
Vente par correspondance et demande de catalogues :

6 mm :	**25 F + 15 F port**
15 mm jusqu'en 1650 :	**25 F + 15 F port**
15 mm après 1650 :	**25 F + 15 F port**
25 mm :	**40 F + 20 F port**

9, rue Thimonnier, 75009 Paris.

LA GUERRE DE SÉCESSION — Kennington 20 mm

Après une série sur l'Empire parue l'année dernière, Kennington propose maintenant une série équivalente sur la guerre de Sécession. Avec près de cent références, compatible avec les figurines plastiques au 1/72, cette gamme couvre toute la guerre. Parmi différents types de troupe, on peut reconnaître ici un Tigre de Louisiane et, en gris, un Fire Zouave, unité formée à partir des pompiers de New-York.

Peinture : Christophe Caillaud

ELITE MINIATURES

Des figurines 25 mm de qualité pour le collectionneur et le joueur.

Notre gamme : Français, Autrichiens, Russes et Prussiens pour l'Empire (1800 à 1809), Saxons (1800 à 1815), Britanniques en Espagne (Empire), Français et Britanniques (guerre de Sept Ans), Celtes et Romains des guerres puniques, guerre de Sécession.
Nos prix : £0,55 par figurine (£0,65 pour figurine à cheval) Artillerie : £2,75.
Frais d'envoi : 20%. Notre catalogue est disponible contre 3 coupons réponses internationaux ou £ 1,25. Paiement par carte de crédit accepté.
Elite Miniatures : 26, Bowlease Gardens, Bessacarr, Doncaster, S. Yorkshire, DN4 6AP Royaume-Uni.Tél : (00/44) 302. 53. 00. 38.

LES SOLDATS BELGES — Peter Pig 15 mm

Pendant la Première Guerre mondiale, les soldats belges (appelée jass comme les poilus français ou les tommies anglais) mènent des combats acharnés pour la défense de leur pays. L'infanterie de ligne et un officier sont ici représentés dans leur tenue de 1914. Les carabiniers, reconnaissable à leur chapeau original, étaient surnommés les diables noirs, en hommage à leur détermination et en référence à la couleur de leur uniforme (bleu très foncé en réalité). Enfin, une mitrailleuse Maxim, généralement tractée par des chiens mais servie ici par des carabiniers du corps autonome de cyclistes, fournit un appui-feu non négligeable.

Peinture : Marc Dodinot

LES BERSAGLIERI COLONIAUX — Irregular 15 mm

Lancée à la fin du 19e siècle dans une aventure coloniale en Erythrée, l'Italie s'était préoccupée d'avoir des troupes adéquates à ses ambitions coloniales. Parmi celles-ci, les bersaglieri déjà célébrés, et qui le demeurent après cet épisode fâcheux (ici dans leur tenue coloniale).

Peinture : Christian Agostini

LES TOUAREGS — Peter Pig 15 mm

Rarement produits avec autant de variété et de réalisme historique, ces princes de la razzia pourront être utilisés pour la constitution d'armées sur quatre siècles au moins dans tous les théâtres d'opérations où ils firent présents.

Les hommes bleus ont combattus plus souvent à pied que juchés sur leurs dromadaires, et le fabricant en a tenu compte en nous proposant chaque fois une variante à pied des ses cavaliers. Cerise sur le gâteau : les boucliers sont interchangeables au choix de l'utilisateur.

Peinture : Marcello Kramer

LA DIVISION GROSSDEUTSCHLAND
Drew's Militia 20 mm

Drew's Militia propose une série de figurines représentant des fantassins de la plus célèbre division de la Wehrmacht : la Grossdeutschland.

La plupart des figurines de cette nouvelle série sont dotées d'une blouse bariolée, effet qui ne sera distribué à la troupe qu'à la veille de l'opération Zitadelle, en juillet 1943 (date à laquelle la Grossdeutschland est alors une Panzer-Grenadier-Division).

Peinture : Jean-Luc Chaulet

LES MATELOTS RUSSES
FAA 20 mm

Craints et surnommés par leur adversaire *La Mort noire*, ces redoutables fusiliers-marins soviétiques sont en action en Crimée en 1943. Même si elle figure depuis longtemps sur la catalogue de la marque, cette gamme est disponible depuis peu en France.

La célèbre chemise à rayures est encore une pièce d'équipement mythique de l'armée russe.

Peinture : Pierre Laporte

La société REK EDITIONS propose le jeu d'histoire Héroïka

Hérostratèges ! Enfin une règle officielle Héroïka 1er Empire est à votre disposition, avec toutes ses options :
- test de joueurs expérimentés sur un grand nombre de parties jouées;
- explication perfectionnée des points de règle;
- multiples possibilités de jeu;
- nouvelle utilisation de plusieurs jeux de cartes;
- « Période météo », « Bonus moral ».

Le travail d'une équipe passionnée au service des hérostratèges. **REK.** Importateur et distributeur national des figurine en plomb 15 et 25 mm ***MINIFIGS*** (gros, demi-gros et détail).
Possibilité de commander la figurine *MINIFIGS* 25 mm à l'unité.
Les prix les plus bas de France, le meilleur service après-vente, le spécialiste des décors de champs de bataille.
Distributeur de tapis de flocage adhésif (pour vos champs de bataille)

REK
64, rue de Bruxelles
62520
Le Touquet

OUVERT 7 jours sur 7

Promotion du mois :

La boite cœur d'armée 1er empire 15 mm composée de 120 piétons + 31 cavaliers + 3 canons : .....**295 F**
La boite cœur d'armée 1er empire 25 mm composée de 56 piétons + 17 cavaliers + 2 canons : .....**595 F**
au choix : France / Prusse / Autriche / Angleterre / Russie
Indispensable, le kit complet de soclage des figurines et plateaux de manœuvre aimantés pour une boite armée au 15 mm ou au 25 mm : .....**195 F**
Le tapis adhésif de champ de bataille sans marquage : .....**95 F**
Marqué d'hexagones : .....**135 F**
La règle Héroïka 1er empire : .....**90 F**

Recevez gratuitement notre catalogue en appelant le : 03. 21. 05. 28. 11.
Fax : 03. 21. 05. 28. 47.

R. C. 351 758 487

MONDIAL DE LA MINIATURE

PARIS - 13/14/15 juin 1997

CONVENTION INTERNATIONALE DE LA FIGURINE ET DU MAQUETTISME STATIQUE

ESPACE EIFFEL-BRANLY, 55, quai Branly - 75007 PARIS

Ouvert au public - Prix d'entrée : 50 F
Vendredi 10h00 - 22h00 – Samedi 10h00-19h00 – Dimanche 10h00-19h00

Avec le concours des revues FIGURINES, STEELMASTERS, AUTOMOBILIA, CHARGE UTILE et VAE VICTIS

Pour toute information :

MOND'EXPO - 14, rue Lesault - 93500 PANTIN (France) - Tél. : 01.49.91.75.00 - Fax : 01.49.91.75.01

Arnhem Bridge, tableau de Simon Smith (reproduction Cranston Fine Arts).

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

Présente

ARNHEM 1944

ENCART-JEU

ARNHEM 1944, jeu en encart de ce numéro, est une simulation des combats menés par la 1st Airborne britannique et la 82nd Airborne américaine lors de l'opération Market-Garden pour la possession des ponts de Nimègue et d'Arnhem.

Un jeu de Nicolas STRATIGOS

L'un des joueurs contrôle les forces alliées, l'autre les éléments du II[e] corps blindé SS.

Ce jeu nécessite l'utilisation de dés à six faces (notés 1d6). L'abréviation hex. est utilisée pour hexagone. Toutes les distances de tir et de commandement sont données en hexagones.

0 - Généralités

0.1 - Echelles de jeu

Un tour de jeu représente environ 24 h de temps réel, Un hexagone sur la carte correspond à environ 1 000 m. Les pions d'unité représentent des bataillons, des Kampfgruppen, des compagnies ou des état-majors avec leur section d'accompagnement.

0.2 - Terrain

La carte représente la région entre Nimègue et Arnhem. Une grille hexagonale est surimpressionnée sur la carte afin de réguler les mouvements et les combats des unités. Les effets des différents types de terrain sur le mouvement et le combat sont répertoriés sur la Table des effets du terrain et sur la Table de résultat de combat.

1 - Unités et organisation

1.1 - Unités

Chaque unité possède les informations suivantes :

- valeur de combat;
- valeur blindée ou antichar;
- nombre de pas de combat;
- nombre de points de mouvements.

Les unités de combats sont regroupées en formations. Un code couleur permet de reconnaître facilement les différentes formations.

1.2 - Réduction des unités

Certaines unités possèdent plusieurs pas de combat. Un chiffre sur le pion indique quel est le pas actuel de l'unité.

Les unités possédant plus de deux pas de combat sont représentées par deux pions : un pion double-face et un pion simple-face.

1.3 - Etat-majors (EM)

Les pions états-majors représentent le QG des formations. Ils possèdent les mêmes informations que les unités de combat.

1.4 - Artillerie

Les pions d'artillerie possèdent les indications suivantes :

- valeur de bombardement;
- valeur de défense;
- portée (exprimée en hex.);
- points de mouvements.

Les unités d'artillerie ne possèdent qu'un pas de combat, le verso du pion indique que l'unité a déjà utilisé sa valeur de bombardement ce tour.

1.5 - Organisation

Chaque formation comprend un état-major (EM) et un certain nombre d'unités qui lui sont rattachées. Un code couleur permet d'identifier rapidement à quelle formation appartiennent les unités.

Pendant un tour de jeu, le joueur peut activer de deux façons ses unités : soit en activant jusqu'à six unités d'une **même** formation qui se trouvent dans le rayon de commandement de leur EM, soit en activant trois unités appartenant à des formations différentes ou qui se trouvent en dehors du rayon de commandement de leur EM.

Les différentes formations sont :

● Joueur allemand :
- 9. SS-Panzer-Division « Hohenstaufen »
- 10. SS-Panzer-Division « Frunsberg »
- Kampfgruppe von Tettau

● Joueur allié :
- 1st Airborne Division (britannique)
- Eléments de la 82nd US Airborne
- Brigade parachutiste polonaise
- 43rd Wessex Infantry Division
- Guards Armoured Division

2 - Séquence de jeu

Arnhem 1944 se joue en 10 tours, chaque tour de jeu comprenant plusieurs phases.

Note : les joueurs débutants peuvent se reporter à la règle optionnelle 18 qui propose une séquence de jeu simplifiée.

2.1 - Séquence de jeu

1 - Phase météo

Le joueur anglais jette un dé et consulte la table météo pour ce tour (si l'option aléatoire est choisie).

2 - Phase de renforts aéroportés

Si la météo le permet ou si le scénario l'indique, le joueur anglais peut parachuter ses renforts aéroportés.

3 - Phase de ravitaillement et de commandement

Les deux joueurs vérifient les lignes de ravitaillement et de commandement de toutes leurs unités (voir 9 et 10).

4 - Détermination de l'initiative

Chaque joueur jette 1d6 pour déterminer celui qui possède l'initiative ce tour, le joueur allemand remportant les égalités. Le joueur anglais possède l'initiative au premier tour.

5 - Phase d'opérations

● **Séquence d'activation du premier joueur** : le joueur avec l'initiative active jusqu'à **six** unités appartenant à la **même formation** ou **trois unités** de son choix (y compris les renforts prévus ce tour). Ces unités peuvent faire mouvement, se placer en position défensive préparée et/ou combattre.

● **Séquence d'activation du second joueur** : le second joueur fait de même avec des unités de son choix.

Les joueurs alternent ainsi les séquences d'activation de leurs unités jusqu'à ce :
- qu'il n'y ait plus d'unités à activer;
- que les joueurs passent l'un après l'autre;
- que le tour se termine (voir 2.2).

6 - Phase administrative
- les marqueurs *Activée* sont retirés;
- le marqueur Tour est avancé d'une case.

2.2 - Fin du tour

Le tour de jeu peut se terminer prématurément dans les cas suivants :

- si les deux joueurs passent leur phase d'action successivement. Un joueur peut en effet décider de passer pendant sa phase d'activation, en n'activant aucune unité. Si le joueur adverse fait de même, le tour se termine automatiquement.
- si l'un des joueurs a activé toutes ses unités, le joueur adverse peut alors effectuer une suite de séquence d'activation. A la fin de chaque séquence d'activation (de n'importe quel type) à partir de la deuxième, ce joueur doit néanmoins jeter 1d6. Sur un résultat de 5 ou 6, le tour se termine automatiquement.

3 - Activation

3.1 - Généralités

Afin de pouvoir se déplacer et combattre, une unité doit être activée. L'activation d'une unité se fait durant la phase d'opération par le joueur propriétaire, soit lors de l'activation au sein d'une même formation, soit lors d'une activation de type général.

● Chaque unité ne peut être activée qu'une fois par tour de jeu.

● Une unité ne peut bouger et engager un combat que pendant son activation (exception : artillerie effectuant un appui-feu en défense, voir 8.2).

Afin d'éviter toute contestation, un marqueur *Activée* peut être placé sur une unité à la fin de son activation.

3.2 - Activation par « formations »

Le joueur peut activer jusqu'à **six** unités d'une même formation lors de la phase d'opérations si :
- l'EM de la formation n'est pas détruit;

– les unités de la formation que le joueur souhaite activer doivent être commandées (voir 9.1).

Lors de ce type d'activation, le joueur peut éventuellement bénéficier d'un appui d'artillerie si l'unité d'artillerie se trouve elle-même commandée, qu'elle est activée et qu'elle répond aux critères de 8.4.

Le joueur n'est pas obligé d'activer les six unités de sa formation, celles-ci peuvent l'être lors d'une activation générale (voir 3.3).

Un EM n'a pas besoin d'être activé pour faire ce type d'activation, mais il peut l'être (dans la limite des six unités). De même, un EM déjà activé n'empêche pas l'activation par formation.

3.3 - Activation générale

A la place d'activer les unités d'une même formation, le joueur peut décider d'activer des unités qui n'appartiennent pas toutes à la même formation, dont l'EM est détruit ou qui sont non commandées. Pour ce faire, il choisit une activation de type **général** et peut activer alors jusqu'à trois unités. Ces unités ne sont pas obligées de faire partie de la même formation et ne nécessitent pas d'être commandées pour être activées (elles ne nécessitent pas non plus d'être à une certaine distance l'une de l'autre).

Les unités d'artillerie peuvent être aussi activées de cette façon.

Néanmoins, une unité activée de cette façon et qui est **non commandée** a son potentiel de mouvement divisé par deux (voir 9.2).

3.4 - Mécanisme d'activation

Le mécanisme d'activation des unités est assez souple et permet au joueur différentes combinaisons de mouvement et de combat.

● **Ordre d'action**

Lors de son activation, une unité de combat peut se déplacer et/ou attaquer. Une unité attaquant de façon **normale** ou **préparée** ne peut combattre qu'une fois par tour (voir 7.2).

Dans le cas d'une **attaque en marche**, l'unité peut de nouveau se déplacer et combattre après son premier combat (voir 7.2).

Une unité d'artillerie **activée** peut se déplacer, bombarder un hex. ennemi ou participer en appui à un combat (voir 8.3).

● **Liberté de combinaisons**

Durant l'activation, le joueur peut déplacer toutes ou partie des unités activées, attaquer avec une ou plusieurs de ces unités, puis faire manœuvrer d'autres unités activées et les faire combattre dans toutes les combinaisons possibles en respectant les règles suivantes :

– l'entrée dans une ZdC ennemie stoppe le mouvement et rend le combat obligatoire **avant la fin** de la séquence d'activation (voir 4.3);

– une unité ne peut pas combattre plus d'une fois par tour (exception : attaque *en marche*);

– une unité ennemie ne peut être attaquée qu'une seule fois par tour;

– enfin, une unité activée ne peut pas stopper son mouvement puis le reprendre plus tard dans la même séquence d'activation (le mouvement doit être effectué en une fois).

4 - Zones de contrôle

4.1 - Généralités

Les unités de combat exercent une zone de contrôle (**ZdC**) dans les six hexagones adjacents à l'unité. La ZdC d'une unité influe sur les mouvements et le combat des unités.

4.2 - Propriétés des ZdC

● Toutes les unités de combat et les EM exercent une ZdC dans les six hex. adjacents sauf à travers une rivière ou un canal.

● Une unité qui pénètre dans une ZdC ennemie doit stopper son mouvement.

● Une unité qui commence son mouvement dans une ZdC ennemie peut se désengager de cette ZdC en dépensant la moitié de ses PM.

● Une unité ne peut pas aller directement d'une ZdC ennemie à une autre ZdC ennemie.

● La présence d'une unité amie dans une ZdC ennemie annule celle-ci pour le recul (voir 7.6), les lignes de commandement (voir 9.1) et de ravitaillement (voir 10.1), mais la présence d'une ZdC amie n'annule pas la ZdC ennemie.

4.3 - ZdC et combat

● Le combat est obligatoire pour une unité qui **termine** son mouvement dans une ZdC ennemie lors de son activation (voir 3.4).

Exception : une unité en ville, village ou en position défensive préparée (voir 10) n'est pas obligée de combattre les unités ennemies exerçant une ZdC sur elles, même si elle termine son mouvement en ZdC ennemie.

● Une unité qui pénètre dans une ZdC ennemie suite à une avance après combat n'est pas obligée de combattre.

● Une unité qui **commence** sa phase d'activation adjacente à une unité ennemie qui exerce une ZdC sur elle n'est pas obligée de combattre.

● Une unité ou une pile d'unités qui recule dans une ZdC suite à un résultat de combat perd un pas de combat par hex. de ZdC ennemie traversé (voir 7.6).

5 - Empilement

L'empilement maximal dans un hex. donné est de **six** pas de combat quel que soit leur type (unités de combat, artillerie et EM).

La limitation d'empilement prend effet à la fin de la phase d'opérations (ou à la fin de la phase de combat si la séquence de jeu optionnelle est utilisée). Durant cette phase, les unités amies peuvent s'interpénétrer sans conséquences.

Les pas de combat en surplus d'empilement à la fin de la phase d'opérations sont éliminés au choix du joueur propriétaire.

Les marqueurs divers et l'unité du génie du XXX^{e} corps ne comptent pas dans les limites d'empilement

6 - Mouvement

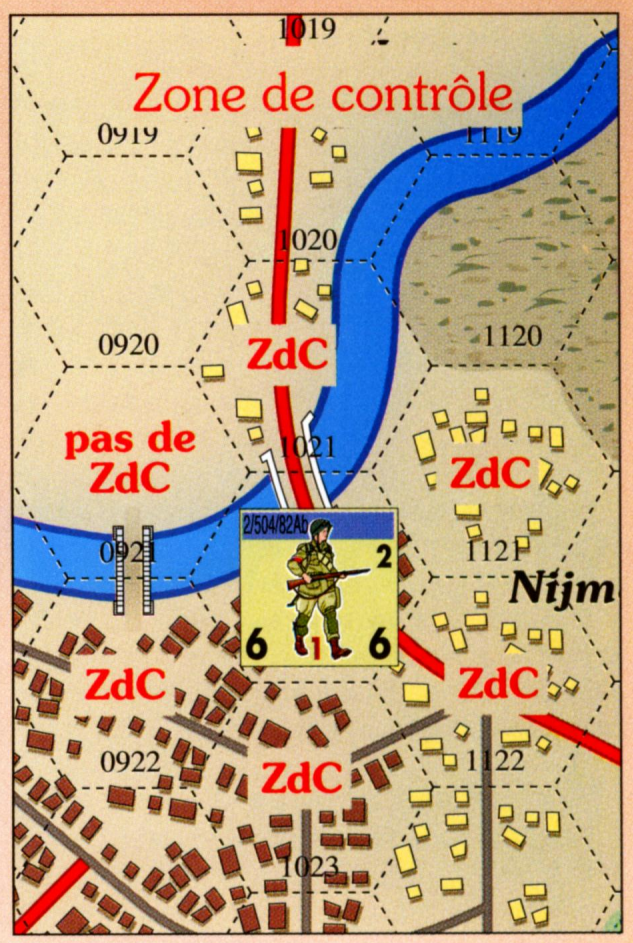
6.1 - Généralités

Lors de son activation, une unité peut se déplacer de tout ou partie de son potentiel de mouvement en dépensant les points de mouvements (**PM**) requis pour chaque type de terrain traversé.

Une unité n'est pas obligée de dépenser la totalité de ses PM lors de son activation, mais ces PM sont perdus pour ce tour.

6.2 - Opérations en fonction du mouvement

Dans *Arnhem 1944,* les opérations que peuvent entreprendre les unités sont comptabilisées en points de mouvements. Engager le combat (voir 7.2) ou se mettre en position défensive préparée (voir 11), coûtent un certain nombre de PM.



6.3 - Effets du terrain

Les effets du terrain sur le mouvement sont donnés sur la Table des effets du terrains, ceux sur le combat sont intégrés dans la TRC.

7 - Combat

Dans *Arhnem 1944,* le combat est une fonction du mouvement. Les unités doivent dépenser un certain nombre de PM pour engager les unités ennemies adjacentes.

7.1 - Type d'attaque

Il y a trois types d'attaques possibles pour les unités :

● **Attaque en marche**

Les unité dépensent **1 PM** pour engager le combat. Cette attaque ne peut pas bénéficier de soutien d'artillerie ou d'aviation et se résoud sur la colonne **M** de la Table de résultat de combat (**TRC**). Le défenseur ne peut pas bénéficier d'un appui d'artillerie ou aérien.

● **Attaque normale**

Les unités dépensent **3 PM** pour engager le combat. Cette attaque peut bénéficier d'un appui d'artillerie uniquement et se résoud sur la colonne **N** de la TRC. Le défenseur peut bénéficier d'un appui d'artillerie.

● **Attaque préparée**

Les unités dépensent **5 PM** pour engager le combat. Cette attaque peut bénéficier d'un appui aérien et d'artillerie, et se résoud sur la colonne **P** de la TRC. Le défenseur bénéficie lui aussi d'appuis.

Le choix du type d'attaque influe aussi sur les résultats de combat. Une table récapitulative des effets du type d'attaque se trouve page 38.

Si plusieurs unités attaquent une même unité ennemie avec des types d'attaque différents, le type d'attaque utilisé est celui qui a coûté **le moins** de PM.

7.2 - Généralités

Lors de leur activation, les unités peuvent se déplacer puis combattre les unités ennemies adjacentes.

Le combat se déroule entre unités adjacentes et il est obligatoire dans certains cas (entrée dans ZdC, voir 4.3).

7.3 - Modificateurs

Les modificateurs sont les suivants :

● **Ligne de ravitaillement** : une unité non ravitaillée combat avec un malus de **moins une colonne** à gauche sur la TRC (voir 10).

● **Rapport de force** des valeurs blindées et antichars des unités engagées dans le combat. Ce rapport est fait entre la somme des valeurs blindées et/ou antichars de l'attaquant et du défenseur et indique le nombre de colonnes de déplacement sur la TRC. Ce rapport de force ne peut jamais être supérieur à 4 contre 1 ou inférieur à 1 contre 4 (voir 7.4).

Si le rapport est de 1 contre 1 (exemple : 6 contre 5), le bonus d'une colonne est appliqué au camp qui possède la valeur blindée la plus importante.

● **Attaque à travers un pont** : si toutes les unités de l'attaquant effectuent leur attaque à travers un pont, le défenseur bénéficie d'une colonne de déplacement en sa faveur.

7.4 - Résolution du combat

Le combat se déroule comme suit :

● L'attaquant fait la somme des points de combats engagés : unités de combat et appui d'artillerie en attaque.

● Le défenseur fait la somme des points de combat engagés *après les éventuelles modifications* : unités de combat et appui d'artillerie en défense.

● Le ratio est fait entre la somme des points de l'attaquant et ceux du défenseur afin d'obtenir un rapport de force simplifié. Ce rapport de force est toujours arrondi en faveur du défenseur.

● Le ratio est ensuite fait entre la somme des valeurs blindées de l'attaquant et celles du défenseur afin d'obtenir un rapport de force simplifié. Ce rapport indique la valeur et la direction du modificateur de colonne (voir 7.3).

● Les modificateurs de colonne restants (aviation, ravitaillement) sont appliqués afin d'obtenir la colonne du rapport de force final.

● L'attaquant consulte alors la Table des résultats de combat (TRC) en indexant la colonne de rapport de force, le terrain dans lequel se déroule le combat (c'est-à-dire le type de terrain **dans lequel** se trouve le défenseur) et le type d'attaque, puis jette 1d6 afin d'obtenir le résultat du combat.

7.5 - Résultats de combat

Les résultats de combat sont donnés sous la forme de chiffre qui peuvent affecter à la fois l'attaquant et le défenseur. Ce chiffre indique le nombre de pas de combat que doit perdre la force et/ou le nombre d'hex. de recul.

Le joueur propriétaire décide de répartir comme il l'entend la perte de pas de combat dans la pile et le nombre d'hex. de recul en commençant toujours par les pertes. Le défenseur répartit d'abord ses pertes puis l'attaquant fait de même.

Les résultats en **rouge** indiquent que la perte d'au moins un pas de combat par le défenseur ou l'attaquant est obligatoire avant tout recul.

Les résultats en **vert** indiquent que la perte d'au moins deux pas de combat par le défenseur est obligatoire avant tout recul.

Le choix du type d'attaque peut également entraîner une obligation de pertes pour l'attaquant (voir Table des attaques).

Si des unités blindées ou AC sont présentes des deux côtés lors d'un combat, la première perte doit être prise sur une unité blindée.

7.6 - Reculs et avances après combat

● **Recul**

Le recul des unités est toujours optionnel, le joueur propriétaire peut décider de perdre des pas de combats au lieu de reculer. Une unité ou une pile d'unités qui recule ne peut pas pénétrer dans un hex. occupé par des unités ennemies. En cas de résultats partagés, le défenseur applique le résultat de combat en premier.

Le recul des unités doit se faire si possible dans l'ordre des priorités suivantes :

– vers un hex. hors ZdC ennemie;

– à travers le terrain qui coûterait le moins cher à franchir en PM;

– vers l'hex. le plus éloigné d'une unité ennemie.

En cas de recul de plus d'un hex., une unité peut reculer dans une ZdC ennemie, en **perdant** un pas de combat par **hex**. en ZdC ennemie **traversé**, sauf si celui-ci est occupé par une unité amie.

Une unité peut reculer dans un hex. en violation des règles d'empilement, du moment que ces règles sont respectées à la fin de la phase d'opérations (voir 5).

Une unité qui recule dans un hex. où se trouve une autre unité amie ne peut pas participer au combat si celle-ci subit une attaque ce tour, mais elle peut se voir attribuer (au choix du joueur) des points de perte et doit subir les reculs éventuels.

Une unité qui doit reculer en dehors de la carte est éliminée.

● **Avance**

Quand une unité ou une pile d'unité recule ou est détruite, elle laisse l'hex. dans lequel elle se trouvait vacant, ainsi qu'un chemin de retraite d'une longueur variable en fonction du nombre d'hex. reculés.

Les unités victorieuses qui ont participé au combat peuvent alors pénétrer dans l'hex. devenu vacant et, en fonction du type d'attaque choisi, avancer le long du chemin de retraite de l'unité défaite (voir Table des attaques).

Les unités qui avancent après combat doivent suivre le chemin de l'unité défaite, leur mouvement stoppe quand elles rentrent dans une ZdC ennemie, premier hex. devenu vacant exclu.

L'avance après combat n'est jamais obligatoire.

Dans le cas d'un résultat partagé, le joueur attaquant doit convertir la **totalité** de son résultat défavorable en pas de pertes s'il désire avancer après le combat ou rester sur place.

Seul l'attaquant peut avancer après combat.

Exemple : le résultat 2/1 indique que le défenseur doit :

– perdre deux pas de combat et rester sur place;

– ou perdre un pas de combat et reculer ses unités d'un hex.;

– ou reculer ses unités de deux hexagones.

L'attaquant doit, lui, reculer d'un hex. ou perdre un pas de combat. S'il choisit cette deuxième option, il pourra alors avancer dans l'hex. laissé vacant par le défenseur si celui-ci recule.

Si le défenseur recule de deux hex., l'attaquant pourra suivre le défenseur le long de son chemin de retraite à la condition qu'une ZdC ennemie ne l'empêche pas de pénétrer dans le second hex. laissé vacant par le recul.

8 - Artillerie

Une unité d'artillerie peut participer à un combat en étant ou non adjacente à l'hex. où se déroule le combat. Chaque unité d'artillerie possède une portée exprimée en hexagones, hex. du tireur exclu, hex. de la cible inclu.

La valeur de **bombardement** peut être utilisée contre un hex. ou en support d'une attaque terrestre à portée de tir de l'unité. La valeur de **défense** peut être utilisée pour soutenir une unité attaquée et qui se trouve à portée de tir de l'unité.

Une unité d'artillerie peut dans le **même** tour, utiliser **une** fois sa valeur de bombardement si elle est activée, et une fois sa valeur de défense même si elle n'est pas activée.

Les pions d'artillerie possèdent deux faces qui permettent d'indiquer si l'unité a déjà utiliser sa valeur de défense.

8.1 - Bombardement

Une ou plusieurs unités d'artillerie peuvent, lors de leur activation, bombarder un hex où se trouve des unités ennemies.

Le bombardement n'est possible que si le rapport de force entre la valeur de bombardement et la valeur de combat de la cible est supérieur ou égal au rapport de force minimum indiqué sur la TRC. De plus, une unité amie appartenant à la **même formation** (corps ou division) doit se trouver adjacente à l'hex. bombardé.

Les unités d'artillerie tirant à distance ne subissent pas les résultats défavorables de la TRC.

8.2 - Appui-feu

Les unités d'artillerie peuvent participer à un combat en ajoutant leur valeurs de bombardement ou de défense à la valeur de combat des unités terrestres engagées.

● **Appui-feu en attaque**

Afin de participer à un combat en attaque, l'unité d'artillerie doit être à distance de tir ou au contact de l'unité visée et doit être activée. Sa valeur de bombardement est ajoutée à la valeur de combat des unités au contact avant de calculer le rapport de force attaquant/défenseur.

Une unité d'artillerie qui tire à distance ne subit jamais les résultats défavorables dus au combat.

La distance de tir est mesurée de l'unité d'artillerie à l'unité **attaquée**.

● **Appui-feu en défense**

Une unité d'artillerie non activée et qui ne se trouve pas en ZdC ennemie peut participer à un combat en défense pour soutenir l'unité attaquée.

L'unité qui défend doit être à portée de tir de l'unité d'artillerie.

La valeur de défense est ajoutée à la valeur de combat de l'unité attaquée avant de calculer le rapport de force attaquant/défenseur.

La valeur de défense ne peut être utilisée pour soutenir une unité qui est simplement bombardée.

Une unité d'artillerie qui aide en défense et n'est pas au contact ne subit pas les résultats défavorables de la CRT.

8.3 - Artillerie en défense

Une unité d'artillerie attaquée de quelle que façon que ce soit utilise sa valeur de défense comme valeur de combat.

Note : l'unité SS-Werfer-Abt. 102 possède une valeur de défense égale à **1** si elle est attaquée au contact ou par bombardement.

Exemple de combat

Le joueur anglais possède l'initiative, il décide de faire une activation de type général afin d'activer les deux unités des Irish Guards et le bataillon parachutiste de la 82nd US AB, ces unités étant toutes commandées. Le bataillon parachutiste traverse le Waal grace à l'unité de génie du XXX^{e} corps et dépense **2** PM pour devenir adjacente aux deux unités du KG Henke, les deux unités des Irish Guards étant adjacentes aux unités allemandes. Ces trois unités reçoivent alors un marqueur *Activé*. Le joueur anglais initie le combat et déclare une attaque **normale**, en effet l'unité para ne possède plus que **4** PM et ne peut déclencher une attaque préparée. Le joueur anglais espère ainsi s'emparer du pont de Nimègue et exploiter sa percée lors de sa prochaine phase d'activation avec l'unité du 2nd HC soutenu par le 55th Field regiment.

Le rapport de force de base du combat est de 19 contre 5 + 2 = 7 (appui de l'artillerie), soit **2 contre 1**. Les modificateurs sont :

- valeurs blindées, 8 + 3 + 1 = **12** pour l'Anglais, **4** pour l'Allemand, soit un rapport de force de **3 contre 1**, ce qui se traduit par un déplacement de trois colonnes en faveur de l'attaquant.
- une colonne en faveur du défenseur qui se trouve en PDP.
- pas de malus d'attaque à travers un pont, car l'unité para se trouve du bon côté de la rivière.

Le rapport final est donc de **4 contre 1**. Le joueur anglais jette le dé et obtient **6**, il consulte la TRC en indexant la colonne du type d'attaque et le terrain du défenseur (village). Le résultat obtenu est **1/0**. Le joueur allemand décide de perdre un pas de combat et de rester sur place. Lors de sa séquence d'activation, il pourra faire une activation par formation afin de contre-attaquer avec les quatre unités qu'il possède dans ce secteur et bénéficier de l'appui de son unité d'artillerie.

8.4 - Restriction d'emploi

● Artillerie au contact

Une unité d'artillerie qui se trouve dans une zone de contrôle ennemie subit les pénalités suivantes :

– elle ne peut soutenir une unité amie avec sa valeur de défense;

– elle subit les résultats défavorables de la TRC.

● Modificateurs de terrain

La valeur de bombardement est divisée par deux quand l'hex. visé est une position défensive préparée ou un hex. de bois ou d'agglomération. Le total des points de bombardement est divisé par deux et arrondi à l'entier supérieur avant tout calcul. La valeur de défense n'est jamais divisée par deux.

● Intégrité divisionnaire

Une unité d'artillerie qui possède une désignation divisionnaire ne peut soutenir en attaque et en défense que des unités de cette division. Par contre, si l'unité possède une désignation de corps, elle peut alors soutenir toutes les unités appartenant à ce corps.

Exception : les unités d'artillerie du XXX^{e} corps peuvent soutenir les unités parachutistes. Les unités d'artillerie du Flak-Kampfgruppe von Swoboda peuvent soutenir toutes les unités allemandes.

9 - Commandement

9.1 - Distance de commandement

Chaque EM possède une distance de commandement égale à **5** hexagones, hex. de l'EM exclu, hex. de l'unité concernée inclu.

Afin d'être commandée, une unité doit être capable de tracer une ligne de commandement (**LdC**) vers son EM. Cette LdC peut traverser tous types de terrain mais ne peut pas passer à travers une ZdC ennemie (sauf si cet hex. est contrôlé par une unité amie) ou un hex. occupé par une unité ennemie.

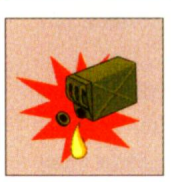
Au début de chaque tour, les joueurs vérifient l'état de commandement et de ravitaillement (voir 10) de toutes leurs unités. Les unités non ravitaillées et/ou non commandées reçoivent un marqueur correspondant et sont affectées en conséquence pour la durée du tour. A l'inverse, une unité qui était non commandée et/ou non ravitaillée peut se voir retirer les marqueurs correspondant si elle est en mesure de tracer une LdC ou une LdR légale à ce moment.

9.2 - Conséquences

Une unité incapable de tracer une LdC vers son EM **au début** du tour reçoit un marqueur *Non commandé*. Elle ne peut pas être activée lors d'une activation par « formations », mais uniquement lors d'une activation de type général.

De plus, une unité non commandée a son potentiel de mouvement divisé par deux.

10 - Ravitaillement



10.1 - Détermination du ravitaillement

Afin d'être ravitaillée, une unité doit être capable de tracer une ligne de ravitaillement (**LdR**) vers :

– sa DZ ou un EM appartenant au XXX^e corps si c'est une unité parachutiste anglaise ou polonaise;

– son EM correspondant pour toutes les autres unités.

Une unité peut tracer une LdR vers son EM ou une DZ jusqu'à une distance de **2 hex**.

Par ailleurs, un EM doit être lui-même capable de tracer une LdR vers une route connectée :

– au bord de carte nord ou est pour les EM des 9. SS et 10. SS-Pz.;

– au bord de carte ouest pour l'EM du Kampfgruppe von Tettau;

– à l'hex. 327 pour les unités du XXX^e corps et la 82nd US Airborne.

La distance d'un EM à une route connectée ne doit pas dépasser **2 hex**. (un EM peut également se trouver à 2 hex. ou moins d'une DZ ou d'un hex. de route en bord de carte pour être ravitaillée, sans passer par une route).

Dans tous les cas, la LdR d'une unité à l'EM, d'un EM à une route et de la route au bord de carte ou à une DZ, doit être hors ZdC ennemie ou hors d'hex. occupés par des unités ennemies. La longueur d'une LdR de route n'est pas prise en compte.

Le bon ravitaillement des unités est vérifié selon la règle 9, en début de chaque tour.

10.2 - Conséquences

Dans le cas où l'unité ne peut pas tracer une LdR **au début** du tour, elle reçoit un marqueur *Non ravitaillé*. Une unité blindée, mécanisée ou motorisée ne dispose plus que de la moitié de sa capacité de mouvement. Toutes les unités combattent en attaque et en défense avec un malus **d'une colonne** sur la TRC et ne peuvent pas déclencher d'attaque préparée.

Note : la capacité de mouvement d'une unité non ravitaillée **et** non commandée n'est divisée qu'une seule fois par deux (cette pénalité n'est pas cumulative).

11 - Travaux de défense

11.1 - Généralités

Une unité peut s'installer en position défensive préparée (**PDP**). Pour ce faire, elle doit dépenser un nombre de points de mouvement égal au tiers de sa capacité de mouvement non modifiée (arrondie à l'entier supérieur).

Chacune des unités qui désire se placer en PDP doit dépenser le nombre de PM requis. Une PDP ne peut se transmettre d'une unité à une autre. Si un empilement d'unités désire se placer en PDP, chacune des unités de l'empilement doit dépenser le nombre de PM requis.

11.2 - Effets

Les effets d'une PDP sont les suivants :

– l'unité bénéficie d'un modificateur de colonne pour les combats;

– une unité en PDP n'est pas obligée d'engager le combat contre des unités ennemies exerçant une ZdC sur elle.

12 - Ponts et bacs

12.1 - Utilisation

Les ponts et les bacs sont les seuls moyens pour les unités de combat de traverser un rivière ou un canal.

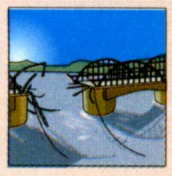
Le coût de passage d'un pont ou d'un bac est indiqué sur la table des effets du terrain.

L'unité de génie du XXX^e corps possède une capacité de **franchissement** qui permet à **3 pas** de combat d'infanterie motorisée ou non, **par tour**, de traverser une rivière ou un canal. Pour ce faire, l'unité du génie doit se trouver adjacente à la rivière ou au canal, l'unité franchissant passe à travers l'unité du génie. Le franchissement par ce moyen coûte un tiers de ses PM non modifiés à une unité motorisée qui traverse et est gratuit pour une unité d'infanterie normale, celles-ci peuvent dépenser le reliquat de leurs PM pour se déplacer une fois le franchissement effectué.

La traversée peut se faire d'une rive à l'autre, du moment que l'unité de génie est présente sur une des deux rives.

L'unité du *Royal Engineer* peut être commandée par les deux EM du XXX^e corps. Cette unité ne possède pas de valeur de combat et est automatiquement détruite par une unité allemande qui entre dasn son hex. si elle se trouve seule dans un hex (l'entrée dans l'hex. se fait sans pénalité). Cette unité ne compte pas dans la limitation d'empilement, ne peut pas compter comme perte dans un combat, recule si l'unité avec laquelle elle est empilée recule et est éliminée si l'unité est éliminée.

12.2 - Destruction



Les ponts routiers enjambant le Waal et le Neder Rjin ne peuvent être détruits. Les ponts ferroviaires et les bacs peuvent être détruits par le joueur allemand au moment ou une unité alliée pénètre dans un hex. adjacent à une des extrémités du pont ou du bac.

Le joueur allemand jette 1d6, s'il obtient **6**, le pont ou le bac n'est pas détruit. Dans le cas contraire, le pont ou le bac est détruit.

Le joueur allemand **n'est pas obligé** de posséder une unité présente sur le pont où à une de ses deux extrémités afin de tenter la destruction.

Le test ne peut être fait qu'au moment où une unité alliée pénètre pour la **première fois** dans un hex. adjacent à l'une des extrémités. Le joueur allemand ne peut faire **qu'une seule** tentative de destruction par pont ou par bac.

13 - Aviation

Le joueurs allié possède un certain nombre de missions d'appui aérien en fonction de la météo qui permettent de modifier de façon positive le rapport de force d'un combat donné. Cet appui aérien n'est disponible que dans le cas d'une attaque préparée et se limite à une mission d'appui par combat donné.

Le joueur indique au moment du combat qu'il fait appel à une mission d'appui en plaçant le marqueur appui aérien sur l'hex. attaqué.

L'appui aérien ne peut être donné qu'à des unités alliées commandées.

Exception : les unités parachutistes de la 1st Airborne peuvent bénéficier de deux appuis aériens **au cours de la partie** si la météo le permet, sans être commandées et quel que soit le type d'attaque subi ou effectué (sauf une attaque en marche).

14 - Météo

14.1 - Généralités

La météo a joué un grand rôle dans le déroulement de l'opération Market-Garden, les renforts et l'appui aérien sont donc tributaires de l'état de la météo au dessus du champ des opérations.

En début de partie, le joueur anglais peut choisir d'utiliser la météo historique ou une météo aléatoire.

Durant la phase météo, le joueur allié jette un dé afin de connaître l'état du temps qui peut être soit clair, soit nuageux, soit couvert. La météo historique est indiquée sur le compte-tour.

14.2 - Détermination de la météo

Sur un jet de dé de :

– 1 : temps clair;

– 2,3 : temps nuageux;

– 4,5 : temps couvert;

– 6 : même temps qu'au tour précédent.

14.3 - Effets de la météo

Les effets de la météo sont les suivants :

– temps clair : parachutage possible, le joueur allié dispose de **trois** missions d'appui au sol;

– temps nuageux : parachutage possible, le joueur allié dispose d'**une** mission d'appui au sol;

– temps couvert : parachutage impossible, pas d'appui aérien.

15 - Renforts

15.1 - Renforts allemands

Les renforts allemands sont listés de façon à indiquer leur tour et leur zone d'entrée. Cette zone d'entrée est indiquée sur la carte par des lettres. Le joueur allemand a la possibilité de reculer l'entrée de renforts de la façon qu'il désire. Cette option lui permet aussi de changer la zone d'entrée de ses renforts de la façon suivante : pour un tour de retard à l'entrée, les unités peuvent entrer par une zone d'entrée adjacente à la zone d'entrée initiale.

Au tour d'entrée, les renforts sont considérés comme pénétrant sur la carte et dépensent le nombre de PM requis par leur hex d'entrée. Les renforts peuvent utiliser leur capacité complète de mouvement même s'ils ne sont pas à distance de commandement de leur EM.

Si la zone d'entrée du joueur allemand est sous contrôle allié, l'entrée se fait au tour suivant par la zone d'entrée adjacente.

15.2 - Renforts aéroportés alliés

Le joueur allié dispose de renforts aéroportés qui sont : les compléments de la Première division parachutiste anglaise et la brigade aéroportée polonaise.

Ces renforts peuvent arriver de deux manières en fonction du scénario choisi :

– le parachutage peut avoir lieu lors d'un tour lorsque la météo le permet;

– le parachutage a lieu aux dates historiques.

Procédure de parachutage

Les unités parachutistes alliées, qu'il s'agisse du placement initial ou des renforts, sont placées selon la procédure suivante :

– les unités parachutées peuvent être placées jusqu'à deux hex. maximum de distance de l'hex. de DZ, dans un terrain clair ou mixte.

– les unités peuvent être parachutées en ZdC ennemies. Une unité parachutée en ZdC ennemie peut engager le combat lors de son activation mais le seul type de combat possible pour l'unité est une attaque en marche.

De plus, le joueur allié, en ce qui concerne la brigade polonaise uniquement, peut décider de la parachuter sur une zone différente du lieu historique, en plaçant la DZ à l'endroit qui lui convient (sur toute la carte), en respectant la limitation suivante :

– la DZ doit être placée sur un hex. non occu-

pé par l'ennemi, hors ZdC ennemie, en terrain clair ou mixte

15.3 - Renforts terrestres alliés

Les renforts terrestres alliés sont composés des éléments du XXX^e corps qui arrivent par le sud de la carte, leur entrée se fait par l'hex. **327** et le tour d'arrivée est indiqué par le scénario.

Option : le joueur anglais peut tester une progression plus rapide des éléments terrestres de l'opération Market-Garden en faisant entrer ses renforts avec un tour d'avance.

16 - Conditions de victoire

Les conditions de victoire sont extrêmement simples : l'opération Market-Garden ayant pour but de terminer la guerre avec six mois d'avance, on peut considérer que si le pont d'Arnhem n'est pas au main des alliés à la fin de la partie, l'opération est un semi-échec.

De fait, si une tête de pont comprenant au moins **12** pas de combat d'infanterie sur le Neder Rjin est maintenue par les Alliés, prise du pont ou pas, le joueur allié remporte une victoire stratégique secondaire.

Si le pont d'Arnhem est aux mains alliées, le joueur remporte une victoire stratégique totale.

Tout autre résultat est une victoire allemande

17 - Scénarios

Quel que soit le scénario choisit, le placement initial des unités reste le même. Le joueur allié a juste la possibilité de choisir un parachutage historique ou libre des renforts (et une météo aléatoire ou non).

17.1 - Placement initial des unités

● **Placement allemand** :

– SS-Pz.Aufklärungs-Abt. 9 : **1020**
– SS-Panzer-Regiment 9 : **1405**
– SS-Pz.Gren.Aus. 16 : **0604**
– Kpfgr. Weber : **0601**
– Kpfgr. Henke (2 unités) : **922**, **1022**

● **Placement anglais** :

– DZ 1st Airborne : **0305** (procédure : voir 15.2, les quatre unités de la 1st Airlanding Brigade désignées 1A et du Glider Pilot Regiment désignée GP doivent être déployés en terrain clair). Tous les éléments de la 1st Airborne sont placés sur la carte, sauf les unités de la 4th Parachute Brigade (désignées 4P).

– Eléments de la 82nd US Airborne (six unités) : **1126**, **1127** (attention : il s'agit d'hex. de placement, pas de DZ).

17.2 - Renforts

● **Renforts allemands** :

Tour 1 :
– EM 9. SS-Pz. Div: **D**
– 9. SS-Pz.jäger-Abt. : **D**
– 1/SS-Pz.Gren.Reg. 20 : **E**
– 1/SS-Pz.Gren.Reg. 22: **E**

Tour 2 :
– EM Kpfgr. von Tettau : **A**
– SS-Pz.Gren.Aus.12 : **A**
– SS-Gren.Aus. 4 : **A**
– Luftw.Kpfgr. : **B**
– SS-Landstorm Nederland : **B**
– 1/SS-Pz.Gren.Reg. 19 : **D**
– 2/SS-Pz.Gren.Reg. 19 : **D**
– SS-Werfer-Abt. 102 : **D**
– SS-Pz.Aufkl.Abt. 10 : **E**
– 1/SS-Pz.Art. 10 : **F**
– 2/SS-Pz.Art. 10 : **F**

NOTES SUR L'ORDRE DE BATAILLE

En raison de la complexité des rattachements d'unités côté allemand et du caractère confus de la bataille d'Arnhem, nous avons procédé à quelques choix pour l'organisation des unités.

Dès le début de la bataille, le bataillon de reconnaissance de la SS-Pz.Division « Hohenstaufen » (SS-Pz.Aufkl.Abt. 9) se trouve rattaché à la SS-Pz.Division « Frunsberg ». En contrepartie, le II^e SS.Pz.Korps rattache le bataillon de reconnaissance de la Frunsberg à la Hohenstaufen (un échange de bons procédés en quelque sorte !).

De même, une des compagnies du bataillon de chars lourds (schwere-Pz.Abt. 506) sera rattachée à la Hohenstaufen, les deux autres étant attribuées à la Frunsberg.

Enfin, la plupart des unités allemandes engagées dans l'opération Market Garden sont organisées en Kampfgruppen de désignation et d'organisation très variables au cours de l'opération. En conséquence, certaines unités possèdent comme désignation le nom du commandant du Kampfgruppe, d'autres des désignations plus traditionnelles. Comme le commandement allemand, les joueurs devront de toute manière composer eux-mêmes des groupements *ad hoc* en fonction de la situation tactique !

Côté allié, rappelons que la DZ de la 82nd US airborne n'est pas représentée car elle se situe au sud de la carte. Les seules unités présentes dans le jeu sont celles qui ont participés à la prise du pont routier de Nimègue.

Quant aux unités anglaises, nous avons choisi comme désignation le numéro et, éventuellement, le nom du bataillon, le numéro de la brigade et enfin le numéro de la division. ❐

Tour 3 :
– Kpfgr. Bruhns : **C**
– Stu.Gesch.Brigade 280 (deux unités): **D**
– SS-Flak 102 : **D**
– Flak-Kpfgr. von Swoboda (six unités portant la désignation F.Kpfgr.): **D**
– Kpfgr. Knaust : **E**

Tour 5 :
– Ersatzbataillon Hermann Göring : **A**
– Kpfgr. Shörken : **D**
– MG-Bataillon 71 : **D**

Tour 8 :
– schwere-Pz.Abt. 506 (trois unités): **D**

● **Renforts terrestres anglais** : entrent par l'hex. **327.**

Tour 3 :
– 2nd Household Cavalry
– EM Guards Armoured division
– 1st & 5th Coldstream Guards
– 1st & 2nd Welsh Guards
– 2nd & 3rd Irish Guards

Tour 4 :
– 1st & 2nd Grenadier Guards
– 55th et 153rd Field Artillery Regiment
– XXX^e corps Royal Engineer
– EM 43rd Division
– 43rd Recon Regiment
– 130th brigade : 7th Hampshire, 4th et 5th Dorsetshire.

– Tour 5 :
– 214th brigade : 5th Duke of Cornwall Light, 1st Worcester Rifles, 7th Somerset Light.
– 129th brigade : 4th Somerset Light, 4th et 5th Wiltshire.
– 94th, 112th et 179th Field Art. Reg.

● **Renforts aéroportés** :

Tour 2 :
– 4th parachute brigade (cinq unités désignées 4P) : **DZ 305**

Tour 5 :
– Polish Brigade (cinq unités) : **DZ 709**

17.3 - Parachutage historique

Dans le scénario historique, les renforts parachutistes alliés sont déployés comme indiqué en 17.2.

17.4 - Parachutages libres

Si cette option est choisie, le joueur anglais peut parachuter ses renforts quand le temps le lui permet et, dans le cas de la brigade polonaise, où il le désire en respectant la règle 15.2.

18- Règles optionnelles

18.1 - Séquence de jeu simplifiée

Si ceci est votre premier jeu, vous pouvez, afin de vous familiariser avec les règles, utiliser une séquence de jeu simplifiée :

1 - Phase météo
2 - Phase de renforts aéroportés
3- Phase de ravitaillement et de commandement
4 - Phase de mouvement du joueur allié

Le joueur allié bouge tout ou partie de ses unités en dépensant les PM requis par le mouvement et le **type d'attaque**.

5 - Phase de combat du joueur allié

Le joueur allié engage le combat avec les unités allemandes qui se trouvent au contact de ses unités en respectant la règle 4.3.

6 - Phase de mouvement du joueur allemand
7 - Phase de combat du joueur allemand
8 - Avancée du marqueur tour

Toutes les règles du jeu sont en vigueur. Pendant la phase de mouvement, il est recommandé d'indiquer par un marqueur quelconque quels types d'attaques auront lieu durant la phase de combat. ❐

Bibliographie

Arnhem 1944, M.Midelbrook,Penguin 1995.
9. SS-Pz. Division, H. Fürbringer, Heimdal 1984.
Arnhem 1944, S. Badsey, Osprey 1993.
Opération Market Garden, Y. Buffetaut, *Hors-série Militaria* n° 23, 1996.

Jeux

Hell's Highway, J. H. Butterfield, Victory Games 1983.
Red Devils, J. H. Butterfield, SPI 1979.
Atlantic Wall, J. M. Balkoski, SPI 1978.

Nos remerciements à Yves Buffetaut pour l'aide apportée sur l'ordre de bataille et à Morgan Gillard pour les tests.

TABLE DE RESULTAT DE COMBAT

RAPPORT DE FORCE Attaquant/Défenseur selon terrain

Défenseur en terrain clair	1/5	1/4	1/3	1/2	1/1	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1	7/1	8/1	9/1
Déf. en terrain mixte ou diff.	1/4	1/3	1/2	1/1	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1	7/1	8/1	9/1	10/1
Défenseur en village ou forêt	1/3	1/2	1/1	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1	7/1	8/1	9/1	10/1	11/1
Défenseur en ville	1/2	1/1	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1	7/1	8/1	9/1	10/1	11/1	12/1

TYPE D'ATTAQUE														
DÉ	M	N	P											
	1	—	—	0/3	0/3	0/2	0/2	1/2	0/1	0/1	0/0	0/0	1/1	1/0	1/0	2/1
	2	1	—	0/3	0/2	0/2	1/2	0/1	0/1	0/0	0/0	1/1	1/0	2/1	2/1	2/0
	3	2	1	0/2	0/2	1/2	0/1	0/1	0/0	1/1	1/1	1/0	2/1	2/0	2/0	2/0
	4	3	2	0/2	1/2	1/2	0/1	0/0	1/1	1/1	1/0	2/1	2/0	2/0	3/1	3/1
	5	4	3	1/2	1/2	0/1	0/0	1/1	1/1	1/0	2/1	2/0	2/0	3/1	3/1	3/1
	6	5	4	1/2	0/1	0/0	1/1	1/0	1/0	1/0	2/1	2/0	3/1	3/1	3/0	4/1
	—	6	5	0/1	0/0	1/1	1/1	1/0	1/0	2/1	2/0	3/1	3/1	3/1	3/0	4/0
	—	—	6	0/1	1/1	1/1	1/0	2/1	2/1	2/0	3/1	3/1	3/0	3/0	4/1	4/0

TYPES D'ATTAQUE
M : attaque en marche
N : attaque normale
P : attaque préparée

MODIFICATEURS
PDP : Def. + 1 col.
Ravitaillement : + ou – 1 col.
Valeurs blindées : + ou – 4 col. max.
Pont : Att. – 1 col.

DETAIL DES RESULTATS
Défenseur/Attaquant

0 : pas de résultat
1 ou 2 : perte d'1 ou 2 pas de combat et/ou recul de 2 hexs. max.
3 : Perte minimum d'1 pas de combat et/ou recul de 2 hexs. max.
4 : Perte minimum de 2 pas de combat et/ou recul de 2 hexs. max.

SEQUENCE DE JEU

1. Phase météo
2. Phase de renforts aéroportés
3. Phase de ravitaillement et de commandement
4. Détermination de l'initiative
5. Phase d'opérations
● Séquence d'activation du premier joueur
● Séquence d'activation du second joueur
Les joueurs alternent les séquences d'activation de leurs unités jusqu'à ce :
– qu'il n'y ait plus d'unités à activer;
– que les joueurs passent l'un après l'autre;
– que le tour se termine.
6. Phase administrative

SEQUENCE DE JEU SIMPLIFIEE

La phase 4 est remplacée par :
4. Phase de mouvement du joueur allié
5. Phase de combat du joueur allié
6. Phase de mouvement du joueur allemand
7. Phase de combat du joueur allemand

TABLE DES ATTAQUES

Type d'attaque	Coût	Support	Avance après combat	Résultats
En marche	1 PM	Non	Reste des PM 2e attaque possible, sauf en cas de recul	Recul possible
Normale	3 PM	Deux unités d'artillerie	2 hex. max.	Recul possible
Préparée	5 PM	Artillerie et aviation	1 hex. max.	A : 1 perte mini. D : recul possible

TABLE DES EFFETS DU TERRAIN

TERRAIN	BLINDE	MECANISE	MOTORISE	INFANTERIE
Terrain clair	1/2	1/2	1/2	1
Terrain mixte	5	4	4	2
Terrain difficile	int.	int.	4	2
Forêt	int.	4	4	2
Localité	3	2	2	1
Routes	1/2	1/2	1/2	1/2
Pont	+ 2	+ 2	+ 1	+ 1
Bac	+ 4	+ 3	+ 3	+ 3
Rivière/canal	interdit (sauf franchissement, voir 12.1)			

Guards Arm. Div. 2 5 10
2nd HC 2 4 12
2 IG/5/G 3 5 8 10
3 IG/5/G 3 7 3 8
1 GG/5/G 3 8 4 10
2 GG/5/G 3 5 8 10
1 CG/32/G 3 5 8 10
5 CG/32/G 3 7 3 8
1 WG/32/G 3 7 3 8
2 WG/32/G 3 4 7 10
55/G 10 7 3 10
153/G 10 7 3 8

43rd Division 2 2 4 8
4 SL/129/43 3 8 3 8
4 SL/129/43 3 8 3 8
5 W/129/43 3 8 3 8
7 H/130/43 3 8 3 8
4 D/130/43 3 8 3 8
5 D/130/43 3 8 3 8
7 S/214/43 3 8 3 8
1 W/214/43 3 8 3 8
5 DC/214/43 3 8 3 8
Recon.Rgt./43 2 6 5 12
94/43 10 7 3 8

112/43 10 7 3 8
179/43 10 7 3 8
1st Airborne 2 2 6
1/1P/1Ab 2 5 1 6
2/1P/1Ab 2 5 1 6
3/1P/1Ab 2 5 1 6
10/4P/1Ab 2 5 1 6
11/4P/1Ab 2 5 1 6
156/4P/1Ab 2 5 1 6
1B/1A/1Ab 3 7 2 6
2SS/1A/1Ab 3 7 2 6
7KSB/1A/1Ab 3 7 2 6

GP/1Ab 3 7 1 6
1 Art/1Ab 8 3 1 8
2 Art/1Ab 8 3 1 8
Recon/1Ab 2 2 2 12
82nd US Airborne 2 2 2 6
1/504/82Ab 2 6 1 6
2/504/82Ab 2 6 1 6
3/504/82Ab 2 6 1 6
4/504/82Ab 2 6 1 6
2 Art/82Ab 8 3 1 8
1st Polish brigade 2 2 2 6
1/1PAb 2 4 1 6

2/1PAb 2 4 1 6
3/1PAb 2 4 1 6
Art/1PAB 8 3 1 8
9.SS-Pz.Div. 2 2 4 10
SS-Pz.Reg.9 2 2 5 10
9.SS-Pz.jäger-Abt. 2 3 5 10
1/SS-Pz.G.Rgt.19 3 6 4 8
2/SS-Pz.G.Rgt.19 3 6 4 8
1/SS-Pz.G.Rgt.20 3 6 4 8
Pion. Kpfgr. Möller 2 2 3 8
SS-Pz.Aufkl.Abt.10 2 5 5 12
SS-Land Ne 2 5 1 6

SS-Pz.G.Aus.16 2 6 2 8
Kpfgr. Weber 2 4 2 6
Kpfgr. Knaust 3 6 8 10
Kpfgr. Bruhns 2 5 3 8
Kpfg. Shörken 2 4 1 6
MG.Bataillon 71 2 5 3 8
SS-Flak 102 2 2 4 8
SS-Werfer-Abt.102 5 8 0 8
1/St.Gesch.Brig.280 2 2 5 10
2/St.Gesch.Brig.280 2 2 5 10
1/s.Pz.Abt.506 2 2 8 8
1/191/F.Kpfgr. 10 4 2 8

2/191/F.Kpfgr. 10 4 2 8
19/F.Kpfgr. 2 2 6 8
Ladewig/F.Kpfgr. 2 3 8 8
Neumann/F.Kpfgr. 2 3 8 8
Krüger/F.Kpfgr. 2 2 6 8
10.SS-Pz.Div. 2 2 4 10
1/SS-Pz.Reg.10 2 4 8 10
2/SSPz.Reg.10 2 4 10 10
1/SS-Pz.G.Rgt.21 3 6 4 8
2/SS-Pz.G.Rgt.21 3 6 4 10
1/SS-Pz.G.Rgt.22 3 6 4 8
SS-Pz.Aufkl.Abt.9 2 6 4 12

1/SS-Pz.Art.10.SS 10 4 2 10
2/SS-Pz.Art.10.SS 10 4 2 8
3/SS-Pz.Art.10.SS 10 4 2 8
2/s.Pz.Abt.506 2 2 8 8
3/s.Pz.Abt.506 2 2 8 8
1/Kpfgr. Henke 2 5 3 8
2/Kpfgr. Henke 2 3 2 6
Kpfgr. von Tettau 2 2 3 8
SS-Pz.Gren.Aus.12 2 6 2 8
SS-Gren.Aus.4 2 5 2 6
Ersatzbat. HG 2 5 2 8
Luftw. Kpfgr. 2 4 1 6

PIONS DOUBLE FACE

PIONS ET MARQUEURS ARNHEM 1944

PIONS GBoA

1AT/1P/1Ab 1 1 3 8
2AT/4P/1Ab 1 1 3 8
1RE/1P 1 1 1 6
4RE/4P 1 1 1 6
9RE/1Ab 1 2 1 6
GP/1Ab 1 2 1 6
1B/1A/1Ab 1 2 1 6
2SS/1A/1Ab 1 2 1 6
7KSB/1A/1Ab 1 2 1 6
DROP ZONE
R. Eng/XXX^{e} Corps 1 . . 8

2 IG/5/G 1 1 4 10
3 IG/5/G 1 2 1 8
1 GG/5/G 1 2 1 10
2 GG/5/G 1 1 4 10
1 CG/32/G 1 1 4 10
5 CG/32/G 1 2 1 8
1 WG/32/G 1 2 1 8
2 WG/32/G 1 1 3 10
4 SL/129/43 1 3 1 8
4 W/129/43 1 3 1 8
5 W/129/43 1 3 1 8
7 H/130/43 1 3 1 8

4 D/130/43 1 3 1 8
5 D/130/43 1 3 1 8
7 S/214/43 1 3 1 8
1 W/214/43 1 3 1 8
5 DC/214/43 1 3 1 8

1/SS-Pz.G.Rgt.19 1 2 1 8
2/SS-Pz.G.Rgt.19 1 2 1 8
1/SS-Pz.G.Rgt.20 1 2 1 8
1/SS-Pz.G.Rgt.21 1 2 1 8
2/SS-Pz.G.Rgt.21 1 2 1 10
1/SS-Pz.G.Rgt.22 1 2 1 8
Kpfgr. Knaust 1 3 2 10

PIONS SIMPLE FACE

PIONS GREAT BATTLES OF ALEXANDER

Pagondas 3 5 4 L 2
Hippocrates 3 5 3 L 2
Cylon 4 4 3 L 1
Agis 3 5 4 L 2
Pagondas 3 5 4 F 2
Hippocrates 3 5 3 F 2
Cylon 4 4 3 F 1
Agis 3 5 4 F 2

PIONS DOUBLE FACE

9.SS-Pz.jäger-Abt. 1 — 1 3 10
SS-Pz.Reg.9 1 — 1 3 10
9.SS-Pz.Div. 1 — 1 2 10
Art/1PAB 8 — . 1 8
3/1PAb 1 — 2 1 6
2/1PAb 1 — 2 1 6
SS-Land.Ned. 1 — 3 1 6
SS-Pz.Aufkl.Abt.10 1 — 2 3 12
Pion. Kpfgr. Möller 1 — 1 1 8
1/SS-Pz.G.Rgt.20 2 — 4 2 8
2/SS- Pz.G.Rgt.19 2 — 4 2 8
1/SS- Pz.G.Rgt.19 2 — 4 2 8

MG.Bataillon 71 1 — 3 2 8
Kpfg. Shörken 1 — 2 1 6
Kpfgr. Bruhns 1 — 3 1 8
Kpfgr. Knaust 2 — 5 4 10
Kpfgr. Weber 1 — 2 1 6
SS- Pz.G.Aus.16 1 — 4 2 8
1/191/F.Kpfgr. 10 — . 2 8
1/s.Pz.Abt.506 1 — 1 5 8
2/St.Gesch.Brig.280 1 — 1 3 10
1/St.Gesch.Brig.280 1 — 1 3 10
SS-Werfer-Abt.102 5 — . 0 8
SS-Flak 102 1 — 1 2 8

10.SS-Pz.Div. 1 — 1 2 10
Krüger/F.Kpfgr. 1 — 1 3 8
Neumann/F.Kpfgr. 1 — 1 4 8
Ladewig/F.Kpfgr. 1 — 1 4 8
19/F.Kpfgr. 1 — 1 3 8
2/191/F.Kpfgr. 10 — . 2 8
SS-Pz.Aufkl.Abt.9 1 — 4 2 12
1/SS-Pz.G.Rgt.22 2 — 4 2 8
2/SS- Pz.G.Rgt.21 2 — 4 2 10
1/SS- Pz.G.Rgt.21 3 — 4 2 8
2/SSPz.Reg.10 1 — 2 6 10
1/SS-Pz.Reg.10 1 — 2 4 10

1/Kpfgr. Henke 1 — 2 2 8
3/s.Pz.Abt.506 1 — 1 5 8
2/s.Pz.Abt.506 1 — 1 5 8
3/SS-Pz.Art.10.SS 10 — . 2 8
2/SS-Pz.Art.10.SS 10 — . 2 8
1/SS-Pz.Art.10.SS 10 — . 2 10
Luftw. Kpfgr. 1 — 2 1 6
Ersatzbat. HG 1 — 3 1 8
SS-Gren.Aus.4 1 — 3 1 6
SS-Pz Gren.Aus.12 1 — 4 1 8
Kpfgr. von Tettau 1 — 1 2 8
2/Kpfgr. Henke 1 — 2 1 6

2GG/5/G 2 — 3 6 10
1GG/5/G 2 — 5 3 10
3IG/5/G 2 — 4 2 8
2 IG/5/G 2 — 3 6 10
2nd HC 1 — 1 2 12
Guards Arm. Div. 1 — 1 3 10
153/G 10 — . 3 8
55/G 10 — . 3 10
2 WG/32/G 2 — 2 5 10
1 WG/32/G 2 — 4 2 8
5 CG/32/G 2 — 4 2 8
1 CG/32/G 2 — 3 6 10

4 D/130/43 2 — 5 2 8
7 H/130/43 2 — 5 2 8
5 W/129/43 2 — 5 2 8
4 SL/129/43 2 — 5 2 8
4 SL/129/43 2 — 5 2 8
43rd Division 1 — 1 2 8
94/43 10 — . 3 8
Recon.Rgt./43 1 — 3 3 12
5 DC/214/43 2 — 5 2 8
1 W/214/43 2 — 5 2 8
7 S/214/43 2 — 5 2 8
5 D/130/43 2 — 5 2 8

3/1P/1Ab 1 — 3 1 6
2/1P/1Ab 1 — 3 1 6
1/1P/1Ab 1 — 3 1 6
1st Airborne 1 — 1 1 6
179/43 10 — . 3 8
112/43 10 — . 3 8
7KSB/1A/1Ab 2 — 5 1 6
2SS/1A/1Ab 2 — 5 1 6
1B/1A/1Ab 2 — 5 1 6
156/4P/1Ab 1 — 3 1 6
11/4P/1Ab 1 — 3 1 6
10/4P/1Ab 1 — 3 1 6

1/504/82Ab 1 — 4 1 6
82nd US Airborne 1 — 1 1 6
Recon/1Ab 1 — 1 1 12
2 Art/1Ab 8 — . 1 8
1 Art/1Ab 8 — . 1 8
GP/1Ab 2 — 5 1 6
1/1PAb 1 — 2 1 6
1st Polish brigade 1 — 1 1 6
2 Art/82Ab 8 — . 1 8
4/504/82Ab 1 — 4 1 6
3/504/82Ab 1 — 4 1 6
2/504/82Ab 1 — 4 1 6

PIONS CHAMPS DE BATAILLE

PIONS ARNHEM 1944

PIONS SIMPLE FACE

Sp (S) 5 2
Sp (S) 4 2
Sp (S) 4 2
Sp (S) 4 2
Sp (O) 4 2
Sp (O) 4 2
Sp (O) 4 2
Sp (O) 4 2
Sp (O) 4 2
Sp (O) 4 2
Sp (O) 4 2
Sp (O) 4 2

COALITION MANTINEENNE

Sp (O) 4 2
Sp (O) 4 2
Sp (O) 4 2
Sp (O) 4 2
Sp (O) 4 2
Sp (O) 4 2
Sp (O) 4 2
Sp (O) 4 2
Sp (O) 4 2
Cv (I) 3 4
Cv (I) 3 4
Cv (I) 3 4

Sp (O) 4 2
Sp (O) 4 2
Sp (O) 4 2
Sp (O) 4 2
Sp (O) 4 2
Sp (O) 4 2
Ps (I) 2 3
Ps (I) 2 3
Ps (I) 2 3
Ps (I) 2 3
Ps (I) 2 3
Ps (I) 2 3
Cv (I) 3 4
Cv (I) 3 4
Sp (O) 5 2
Sp (O) 5 2
Sp (O) 5 2
Ps (O) 2 3

COMPLEMENT ARMEE GRECS CLASSIQUES

Cv (I) 3 4
Ax (O) 3/2 3
Ax (O) 3/2 3
Sp (S) 5 2
Sp (S) 4 2
Sp (S) 4 2
Sp (O) 4 2
Sp (O) 4 2
Sp (O) 4 2
Sp (O) 4 2
Sp (O) 4 2
Sp (O) 4 2

ARMEE D'EPAMINONDAS

Ps (O) 2 3
Ps (S) 2 3
Ps (S) 2 3
Ps (S) 2 3
Ps (S) 2 3
Cv (O) 3 4
Cv (O) 3 4
Sp (O) 4 2
Sp (O) 4 2
Sp (O) 4 2
Ps (O) 2 3
Ps (O) 2 3

LH (O) 2 5
LH (O) 2 5
LH (O) 2 5
LH (O) 2 5
Ax (O) 3/2 3
Ax (O) 3/2 3
Ax (O) 3/2 3
Ax (O) 3/2 3
Sp (S) 4 2
Sp (S) 4 2
Sp (S) 4 2
Sp (S) 4 2

D

N

E

E

E

F

G

ARNHEM

Velp

Rheden

Ijssel

Westervoort

Duiven

Malburgen

Elden

Huissen

Loo

C
B
B
A
Wolfheze
DZ 1st Airborne
Heelsum
Doorweth
Driel
Oosterbeek
Neder Rijn
Heteren
Elden
Elst

Valburg
Bemmel
Oosterhout
Lent
Weurt
Benningen
Maas
Nijmegue
Darkenburg

17 sept. 1
18 sept. 2
19 sept. 3
20 sept. 4
21 sept. 5
22 sept. 6
23 sept. 7
24 sept. 8
25 sept. 9
26 sept. 10

Service cartographique de *VaeVictis*

OPÉRATION MARKET-GARDEN
ARNHEM 1944

© *VaeVictis* - Histoire & Collections 1997. Infographie Didier Bourgeois.